PLAYSTATION ■ NINTENDO 64 ■ DREAMCAST ■ ARCADES

NEXT LEVEL

VIDEOJUEGOS DE ULTIMA GENERACION
Nro 13 • FEBRERO 2000
ISSN 1514-0466

INFORME ESPECIAL:
La conspiración Capcom / Umbrella, y todo sobre RE: Code Veronica!

¡TE MOSTRAMOS LOS NUEVOS JUEGOS DE POKÉMON!

Shenmue:
Imágenes exclusivas de la nueva maravilla de Dreamcast

Una imparable avalancha de reviews!

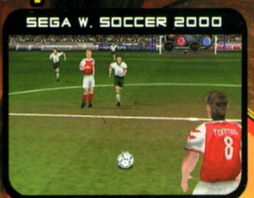
- Street Fighter EX2
- Fighting Force 2
- Vigilante 8: S. Offense
- Formula 1 '99
- Millenium Soldier
- Guitar Freaks
- Final Fantasy Anthology
- y muchísimos más!

Y como siempre, los previews de tus juegos favoritos!

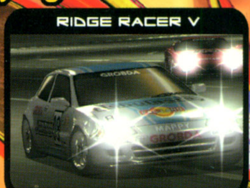
NFS: PORSCHE UNLEASHED



SEGA W. SOCCER 2000



RIDGE RACER V





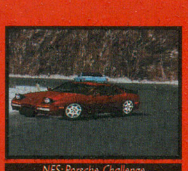
ISSN 1514-0466
9 771514 046006 00013

LAS GUIAS DE GRAN TURISMO 2, SOUL CALIBUR, Y LOS MEJORES TRUCOS!


Strong advertising
SAINT SEIYA
DRAGONBALL & DRAGONBALL Z
GUNDAM X
MACROSS
THE COMPLETE
"FINAL FANTASY TACTICS"
Original Sound Track
NEON GENESIS
EVANGELION
S²
WORKS
Best Song Collection
COMICS
VIDEOS
CDS
MODEL KITS
MERCHANDISING
JUGUETES RAROS
Visitá nuestro website en www.camelot-comics.com.ar
Camelot
COMICS STORE
visite nuestro SHOW ROOM
Av. Corrientes 1388. Cap. Fed. Tel. 4374-6152 Venta telefónica 4373-2902
ENVIOS CONTRA REEMBOLSO A TODO EL PAIS!!!
Abierto todos los días: LUN. a SAB. de 9 a 23 hs. / DOM. y FERIADOS de 12 a 23 hs. // planetacamelot@hotmail.com

Index
índice





NFS: Porsche Challenge



Space Channel 5

Staff

NEXT LEVEL
VIDEOJUEGOS DE ULTIMA GENERACION

Febrero 2000

DIRECTOR, EDITOR y PROPIETARIO
Maximilano Peñalver

JEFE DE REDACCION
Santiago Videla

DISEÑO Y DIAGRAMACION
Martín Varsano
Santiago Videla
Gastón Enrichetti

CORRECCION
Mauricio Urbides

RELACIONES PUBLICAS
Fernando Brischetto

REPRESENTANTE COMERCIAL
Andrés Loguercio

COLABORAN EN ESTE NUMERO
Patricio Land
Máximo Frías
Maximiliano Ferzzola

IMPRENTA
New Press Grupo Impresor S.A.
Paraguay 264 - Avellaneda

DISTRIBUCION
CAPITAL Y GBA
Huesca Sanabria, Baigorri 103
Cap. Fed. Tel.: 4304-3510

DISTRIBUCION INTERIOR
DISA, Pte. Luis Sáenz Peña 1832/36
Cap. Fed. Tel.: 4305-3160

NEXT LEVEL es una publicación mensual de Editorial Power Play, Paraguay 2452 4°B (1121) - Buenos Aires - Argentina.
e-mail: nextlevel@ciudad.com.ar
Registro de la propiedad intelectual N°985030. ISSN 1514-0466.

Impresa en Argentina
Enero de 1999

shenmue

Imágenes exclusivas de la nueva maravilla de Dreamcast

página 20

Nota del Editor

A menos que sean realmente meticulosos, de esas personas que les gusta avanzar un paso a la vez, seguramente habrán ojeado toda la revista y notarán ciertas diferencias con los números anteriores. Y el gran cambio se debe a que, principalmente, en este ejemplar se vio reducida la sección de Cheaters Paradise. Esto se ha hecho oyendo el pedido de muchísimos lectores, que no querían ver ceder terre-no a la parte informativa de la revista frente a los trucos. Esto por supuesto generó un dilema en la Editorial... ¿Qué hacer al respecto? Y la mejor solución que encontramos fue darle el lugar que corres-pondía a la información, creando además una nueva revista, que se llama Next Level Extra, en donde encontrarán las soluciones de todos sus juegos favoritos, además de cientos de trucos. O sea que se complementaría con este magazine, brindando lo que a Next Level no llegue por cuestiones de espacio. Ojo, esto no significa que hayamos relegado los trucos a NL Extra; como pueden ver en este número, aún tenemos los mejores cheats, pero si son fanáticos de los códigos y trucos, no se pueden perder NL Extra.

Y además, a partir del próximo número se vienen cambios importantes que ustedes pidieron en el correo, como por ejemplo notas más extensas y muchas cosas más. Porque a Next Level la hacemos entre todos, mes a mes, ¡para que siga siendo la mejor revista de videojuegos!

"REMAKE" DE RESIDENT EVIL 2 PARA DREAMCAST

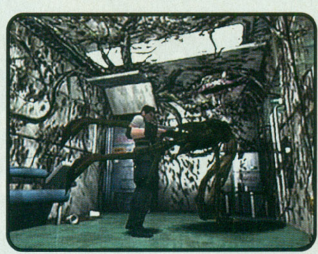
Aunque esta conocida aventura ya está empezando a envejecer, parece que en Capcom todavía hay intenciones de exprimirle algunos morlacos más.

Y precisamente por esta razón es que en muy poco tiempo más, Resident Evil 2 tendrá su versión de Dreamcast, que por el momento saldrá a la venta en Japón, bajo el nombre Biohazard 2 Value Plus. Como principal atractivo para los usuarios de Dreamcast y de paso para alejar aunque sea un poco a la sombra del choreo, los gráficos de esta versión han sido renovados y se ven mejor que los de su ya anticuado colega en PC, lo que lo convierte en la mejor conversión de RE2 que se haya hecho.



Como detalle adicional, Capcom decidió dejar habilitadas desde un principio varias de las opciones ocultas que estaban en la versión de Playstation, como por ejemplo: The 4th Survivor, Tofu, Extreme Battle, etc.

Si bien muchos de los escenarios han sido "rejuvenecidos", gráficamente la calidad del juego no es de lo mejor en el caso de la misma, de hecho las texturas siguen siendo las mismas e incluso las texturas que usan muchos de los personajes son bastante pixeladas, cosa que demuestra que no se han puesto las pilas mucho que digamos, para mejorar este aspecto.



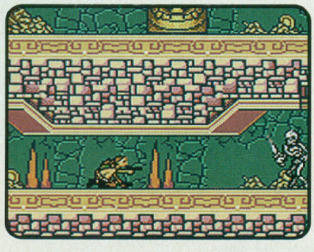
Si bien el desarrollo del juego es idéntico al de las demás versiones y las novedades que incluye esta edición no son la gran cosa, el verdadero punto fuerte de Biohazard 2 Value Plus es el demo del impresionante Resident Evil: Codename Veronica, que viene junto con el juego y que entre otras cosas tiene una de las mejores secuencias de introducción, que me hayan tocado ver.

Sin lugar a dudas este es el gancho que por lo menos atrapará a los ponjas más fanáticos de la serie, que estén desesperados (y con razón) por ver a Codename Verónica en acción.

Por ahora no se sabe si habrá una versión americana de este nuevo curro de Capcom, pero a menos que sean súper fanáticos de este título y quieran volver a jugarlo, creo que lo mejor será esperar a que Codename Verónica aparezca.

LARA SE PASA AL GAME BOY COLOR

La archiconocida saga de los Tomb Raider muy pronto contará con su primer tútulo para la exitosa consola de bolsillo de Nintendo.



En esta oportunidad, las aventuras de Lara Croft tendrán un estilo totalmente diferente al de cualquier otro título de esta saga, ya que Tomb Raider para Game Boy Color, será una aventura 2D más bien parecida a juegos de la onda de Price of Persia y similares. Según los datos que se dieron a conocer, la acción de este juego lógicamente será más arcade que la del resto de los Tomb Raider, porque aquí no tendremos gigantescos escenarios 3D para explorar, igualmente parece que la calidad de los gráficos del juego en general y especialmente la animación de Lara estarán bastante por encima de lo que estamos acostumbrados a ver en GBC.

Por ahora, lo último que se sabe de este juego es que su lanzamiento está previsto para los primeros días del mes de Marzo de este año, así que dentro de poco todos los usuarios de Game Boy Color podrán tener a Lara en sus pantallas.



CUIDADO QUE SE VIENE TYSON

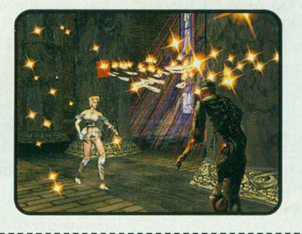
Actualmente la firma Codemasters se encuentra trabajando en un juego de Box, que tendrá a este polémico personaje como principal protagonista.

Esta noticia ya fue confirmada por la propia gente de Codemasters, ya que finalmente lograron llegar a un acuerdo con el voraz pugilista para que sea la figura que protagonizará uno de sus proyectos para de este año, que lógicamente tendrá por nombre Mike Tyson Boxing.
Al parecer, este juego será una especie de versión renovada de Prince Naseem Boxing, que hoy por hoy se encuentra en circulación, pero en este caso, la acción estará centrada únicamente en Tyson y no está pensado incluir ningún tipo de personaje alternativo.
Mike Tyson Boxing nos ofrecerá varios modos de juego entre los que podremos encontrar una modalidad de mánager con la que podremos llevar adelante nuestra carrera en el mundo del boxeo profesional.
Tal parece que Tyson en persona colaborará con algunos aspectos de este juego, ya que se mostró bastante interesado con la propuesta, así que probablemente habrá algún nivel de bonus en el que tendtremos que comernos a nuestro oponente sin que el árbitro lo note.
Originalmente el lanzamiento de este juego será a mediados del mes de Mayo, así que fanáticos del boxeo al estilo Dr. Lecter... paciencia que el plato principal ya casi está listo.

KONAMI POSTERGO LA SALIDA DE CASTLEVANIA RESURRECTION

Uno de los títulos más esperados de Dreamcast acaba de ser retrasado una vez más.

Parece que no todo es color de rosa en las oficinas de la todopoderosa Konami, ya que uno de sus proyectos más esperados fue pospuesto aproximadamente hasta fines de este año, por razones que todavía no se dieron a conocer.
En un principio se suponía que Castlevania Resurrection sería uno de los títulos que acompañarían el lanzamiento de la versión Americana de la nueva consola de Sega allá por el 9/9/99, pero la realidad es que el juego todavía está en veremos y no se sabe con exactitud para cuándo podremos verlo funcionando, aunque espero que en el tiempo que falta, sus creadores puedan pulirlo lo suficiente como para que sea el éxito que prometio en un principio.



BULLFROG ANUNCIO LA VERSION PARA PLAYSTATION DE SIM THEME PARK

Realmente esta es una noticia que nadie se esperaba, porque en un pricipio parecía que este sensacional juego únicamente estaría disponible en su versión para PC.
A todos aquellos que no tuvieron la suerte de conocer este juego, les comento que a diferencia de su primera parte (Theme Park), Sim Theme Park está hecho en 3D y entre otras cosas, nos dará la posibilidad de armar el recorrido de muchas de las atracciones que podremos poner en nuestro parque, como por ejemplo: La montaña rusa, las carreras de autos y botes, etc.) y además de eso podemos subirnos en cualquiera de los juegos, como si fuésemos uno de los chicos que están recorriendo el lugar.
En esta sensacional simulación, tendremos a nuestra disposición una impresionante variedad de opciones, que nos servirán para diseñar y construir los más alucinantes parques de diversiones, ambientados en cuatro tipos de escenarios, que serán: El mundo perdido (algo parecido a Jurassic Park), el espacio, el país de las maravillas y Halloween.
En cada escenario tendremos diferentes modelos de instalaciones, juegos y todo tipo de accesorios para usar en nuestro parque.
Según parece este proyecto ya se encuentra bastante avanzado y de acuerdo con los anuncios hechos por Bullfrog, estará listo para el mes de Marzo.

Fechas de Salidas

Playstation

FEBRERO
- NBA In The Zone 2000 - Konami
- Railroad Tycoon 2 - Take 2
- Die Hard Trilogy 2 - Fox Int.
- Saga Frontier 2 - Square / EA
- Wild Wild West - Southpeak
- Crusaders of M&M - 3DO
- A. Men: Sarge's Heroes - 3DO
- Fear Effect - Eidos
- Renegade Racers - Interplay
- Urban Chaos - Eidos

MARZO
- Ace Combat 3 - Namco
- Galerians - Crave
- Hot Shots Golf 2 - Sony
- Striker Pro 2000 - Infogrames
- Sim Theme Park - Maxis
- Syphon Filter 2 - 989 Studios
- Rayman 2 - Ubi Soft
- MK: Special Forces - Midway
- Need for Speed 5 - EA
- Gauntlet Legends - Midway

Dreamcast

FEBRERO
- Zombie Revenge - Sega
- Crazy Taxi - Sega
- Rainbow Six - Majesco
- Carrier - Jaleco
- Dead or Alive 2 - Tecmo
- Omikron - Eidos

MARZO
- Street Fighter Alpha 3 - Capcom
- Striker Pro 2000 - Infogrames

Nintendo 64

FEBRERO
- Mario Party 2 - Nintendo
- Worms Armageddon - Infogrames
- Vigilante 8: S. Offense - Activision
- Ridge Racer 64 - Nintendo
- South Park Rally - Acclaim

MARZO
- MK: Special Forces - Midway
- Pokémon Stadium - Nintendo
- 40 Winks - GT Interactive

Todas las fechas corresponden a los lanzamientos en USA y pueden estar sujetas a cambios por parte de las compañías

EVIL DEAD: ASHES 2 ASHES...

Todos los fanáticos del cine de terror clase B y de culto, luego de quedar maravillados con la trilogía fílmica "Evil Dead" (alias "Diabólico", "Noche Alucinante" y "El Ejército de las Tinieblas")...

...nos preguntábamos ante el inquietante final de la tercera y ¿última? parte de esta saga si habría una Evil Dead 4. Las negativas de Bruce Campbell (actor en el rol de Ash, el mega héroe de la saga), Sam Raimi (director) y Robert Tapert (productor) nos defraudaron y acongojaron: Por una cuestión de mercado, "Evil Dead" no iba a continuar y el final seguiría abierto... Pero un elemento que hasta la fecha nadie había tenido en cuenta entró en escena: ¡el video juego! Así nació Evil Dead: Ashes 2 Ashes y, con él, un hito sin precedentes en la historia de las consolas. Por primera vez un fichín será la continuación formal de una saga fílmica. ¡Los fanáticos de Ash estamos más que contentos!

El juego se encuentra en desarrollo por THQ (que luego de cinco años por fin ganó la licencia) y, más exactamente, por el nuevo equipo formado por los muchachos de Heavy Iron, programadores de "Parasite Eve". Los desarrolladores están recibiendo un completo apoyo de Bruce, Sam y Robert, por lo que podemos esperar -por lo menos desde el punto de vista de la historia- un juego más que prometedor. Evil Dead: Ashes 2 Ashes será una aventura en 3D para un solo jugador con escenarios en 2D llenos de puzzles y acción. Otra novedad que traería este juego bajo el brazo es el color de 24 bits; si esto es tal como prometen, Evil Dead: Ashes 2 Ashes será el primer producto para PlayStation en usar este formato.

El juego se sucede ocho años luego del momento en el que concluyó la saga. En la primer película de la trilogía, "Diabolico", Ash Ashley junto a un grupo de amiguetes se van a vacacionar a una cabaña abandonada en medio de un denso bosque. Al parecer, esta cabaña había sido habitada por un arqueólogo que estaba grabando unas transcripciones del Necronomicon Ex Mortis (alias "El libro de los muertos"). Accidentalmente, Ash reproduce esa grabación y despierta a las fuerzas diabólicas (compuestas por zombies, demonios, espíritus, etc.) que lo asolan durante toda la película. En "Noche Alucinante", Ash sigue su batalla contra las hordas del mal y encuentra, entre las escrituras del Necronomicon, un antiguo ritual que devuelve a los demonios al medioevo, donde pertenecen. Pero no detiene el vórtice a tiempo y él también cae en esta época de metal. Ahí es donde termina "Noche Alucinante" y comienza "El Ejército de las Tinieblas". Nuevamente, Ash, en toda su estupidez, equivoca sus palabras mágicas y despierta al ejército de las tinieblas que, luego de su letargo, lógicamente se babea por clavar los dientes en la garganta de la humanidad. Al final, por supuesto, Ash vence y vuelve a su época a través de un hechizo, pero... el idiota se equivoca nuevamente y trae consigo una horda de demonios dispuestos a devorar nuestra civilización.



Veremos la continuación de la historia en Evil Dead: Ashes 2 Ashes. Esta vez, por una razón que por el momento desconocemos, o porque Ash es DEMASIADO estúpido, regresa a la cabaña maldita... y allí da comienzo nuestra flamante pesadilla.

El juego estará disponible en el próximo otoño o invierno yanqui. La voz de Ash sería la del mismísimo Bruce Campbell (que tal vez lo ubiquen mejor como el rey de los ladrones de las series "Hércules" y "Xena") e incluirá las frases célebres de la película (descaradamente robadas por la saga Duke Nuken). Todos los ingredientes que hicieron de esta película un clásico dentro del género, tales como la motosierra incrustada en el brazo de Ash, la mítica escopeta, la masacre sin sentido de las hordas de zombies y demonios descontrolados, entre otras criaturas, estarán presentes en esta aventura. Así que, si alguna vez se hacen con el juego, déjennos darles un pequeño consejillo: no equivoquen las palabras malditas.

JUICIO... ¿POR UN POKÉMON?

El mundialmente reconocido mentalista Uri Geller amenazó con iniciarle un millonario juicio a Nintendo, por sentirse ofendido por una criatura de la serie Pokémon

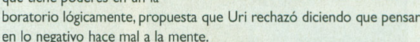
Lo crean o no, hace muy poco tiempo en los Estados Unidos una de las criaturas de la conocida serie Pokémon desató una inesperada discusión con el famoso "mentalista" israelí, que aparentemente estaría por iniciarle un juicio a Nintendo por la suculenta suma de 100 palitos verdes. Seguramente se estarán preguntando ¿Por qué?

Para aquellos que no saben quién es Uri Geller, les comento que se trata de uno de los psíquicos más famosos de todo el mundo, conocido por hacer cosas como doblar cucharas usando su "poder mental". El asunto es que el Sr. Geller afirma que Nintendo se inspiró en sus "poderes" o dones sin su consentimiento y los usó para crear un Pokémon maligno, que según él ridiculiza su imagen y ensucia su reputación. El Pokémon en cuestión es un bicho conocido en nuestro país con el nombre de Kadabra y posiblemente a esta altura ya muchos de ustedes deben estar pensando que esto es una verdadera locura, pero lo más inceríble del caso es que hay una serie de misteriosas coincidencias que parecen ser más que pura casualidad.

Para empezar, otro de los supuestos poderes del Sr. Geller es el de aliviar dolores de cabeza usando la energía de su mente (recientemente publicó un libro sobre el tema) y por su parte, parece que Kadabra usa su energía mental para provocarle dolores de cabeza a sus enemigos. Pero esto no es todo, porque las coincidencias van todavía más allá y para sorpresa de muchos resulta que el nombre original en japonés de Kadabra es "Un-Geller", y en nuestro idioma vendría a ser algo así como "El diabólico Geller".



Igualmente muchos aseguran que Uri no es más que un chanta de aquellos y que ésta es solo una movida del discutido mentalista para volver a estar en boca de todos, ya que hay muchos que lo han desafiado a demostrar sus poderes fuera de su show, como por ejemplo la gente del instituto educacional James Randi, que ofrece un millón de dólares a cualquier psíquico que pueda probar que tiene poderes en un laboratorio lógicamente, propuesta que Uri rechazó diciendo que pensar en lo negativo hace mal a la mente.

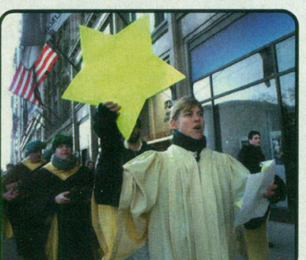


Realmente no sé qué tan lejos llegará todo este lío, pero Uri Geller jura que no lo hace por el dinero, ya que su único interés es el de limpiar su ya de por sí doblada reputación... aunque ¿A quién no le vienen bien 100 millones de dólares?

PROTESTAS POR MORTAL KOMBAT

Un nutrido grupo se acercó al City Hall de Chicago, protestando por un posible prestamo de dinero a Midway

Todos sabemos de sobra la controversia que generó la saga Mortal Kombat a través de la breve historia de los videojuegos. Desde el gobierno mismo, hasta grupos pacifistas en contra de la violencia, han clamado que la serie no aporta nada a la juventud americana. Lo más increíble de todo esto es que, a pesar de que la compañía no ha lanzado ningún producto nuevo de esta popular licencia, se ha generado en Chicago una protesta hacia Midway, la compañía responsable de los combates mortales ¿El motivo? Poner en manifiesto que se encuentran en contra de que el gobierno de la ciudad le de un préstamo a la compañía de 2 millones de dólares para que no se muden de ciudad. Según pudimos saber, el grupo de protestantes, conocidos como "Christian Peacemakers" (o Pacificadores Cristianos), no creen que Midway deba recibir dinero por parte del gobierno. "El dinero público no debe ir a empresas que vendan juguetes violentos para los chicos", dijo Erin Kindy, una vocera del grupo.



Chicago aprobó en Diciembre de 1999 el prestamo, cuando la compañía dijo que era su intención dejar la ciudad (gente de Midway comentó que habían sido tentados de mudarse a California). Los voceros del gobierno dicen que el préstamo se iba a realizar sabiendo que si la empresa dejaba Chicago, se iban a perder casi 700 puestos de trabajo. Aún no se sabe cuál fue el alcance de la protesta.

LO MEJOR Y LO PEOR

Hay que sacarse el sombrero ante la gente de Konami por realizar una conversión tan grandiosa de Guitar Freaks para la Playstation, que nos tuvo a todos en la Editorial como locos viendo primeramente cómo llegar al final de las canciones antes del inesperado "Game Over", y luego buscando la perfección para poder juntar la mayor cantidad de puntos y de esa forma quedar en los primeros puestos del ránking. Ni hablar de las guitarritas, todo un hallazgo.

Que las compañías de a poco comiencen a integrar las máquinas de los videojuegos a nuestras consolas, permitiendo utilizar (por ejemplo) el VMU de la Dreamcast en el arcade de Marvel vs. Capcom 2. Ojalá los demás sigan el ejemplo.

La inmensa cantidad de juegos (muchos de ellos de decente calidad) que han salido para la perenne Playstation, demostrando que todavía sigue vivita y coleando, con joyitas como el Worms Armageddon.

La sorpresa de los usuarios de Nintendo ya que van a poder disfrutar antes que nadie la precuela del Resident Evil 1, conocida como "Resident Evil Zero". Para más datos diríjanse al informe especial de este número, con toda la data de esta maravilla y un First Approach exclusivo del Code Veronica.
Como pueden ver, hay zombies para rato...

Que Santiago, no bien llega un juego a la Editorial, encuentra la forma de modificar la forma de jugarlo para su conveniencia, como por ejemplo el "yeite" de dejar la guitarra siempre apuntando hacia arriba en el Guitar Freaks para no tener que hacer el movimiento especial. Lo que se dice un dronla.

El pequeño bug del Gran Turismo que no permite completar el 100% del juego, porque los muchachos de Sony seguramente se llevaron matemática en el secundario, y no saben que 98.2 % no es lo mismo que 100%

SQUARE Y UN JUEGO DE CARRERAS PARA PLAY 2

Cada vez más son las compañías que empiezan a desarrollar juegos para la futura consola de Sony; esta vez es nada menos que Square, quien intentará acaparar la atención de los fanáticos con un juego de autos que promete mucho

Este proyecto se conocerá con el nombre de Type-S y actualmente la firma encargada del desarrollo es una subsidiaria de Square llamada Escape, que anteriormente jugó un papel muy importante en juegos como Ehrgeiz o Tobal.
Según lo anticipado por Square, Type-S intentará ser más una simulación que un simple arcade, que además tendrá un sorprendente nivel de realismo, por otro lado ya se han conseguido las licencias de importantes marcas japonesas como: Honda, Mitsubishi, Subaru, Mazda, Nissan y Toyota entre otras, para que sus últimos modelos formen parte de este juego.
Gracias al potente hardware que tendrá la Playstation 2, Type-S nos permitirá ver el juego desde dentro del auto y parece ser que todos los detalles del interior de cada coche estarán modelados en 3D, para dar una sensación de realismo mucho mayor.
También se sabe que las pistas que estarán disponibles en este juego serán una reproducción hasta en el más mínimo detalle de circuitos reales, como por ejemplo: Suzuka o Tsukuba por nombrar algunos. Todavía no se sabe si Type-S incluirá autos o circuitos que no sean japoneses, pero por lo que se puede ver en las imágenes creo que eso será lo de menos. Si bien la fecha de su salida no está confirmada, se sabe que esperan tenerlo listo alrededor del mes de Abril.







LOS NUEVOS PLANES DE NAMCO

Los creadores de Soul Calibur se preparan para volver a asombrar al mundo

Después del increíble éxito que tuvo la versión de Dreamcast de Soul Calibur, Namco está con más pilas que nunca y entre otras cosas parece que algunos de sus nuevos proyectos incluyen un par de títulos para Dreamcast.
Uno de los anuncios más importantes que Namco hizo en lo que va del año es que se encuentran desarrollando la versión para los arcades de salón del tan esperado Soul Calibur 2, pero además están trabajando en un par de títulos para Dreamcast de los que por ahora no se sabe ni el nombre.
La única información que salió de Namco es que por ahora no se trata de Soul Calibur 2 (aunque es más que seguro que tarde o temprano decidan hacer una conversión), sino que serán dos títulos que ya fueron hechos para Playstation.
Obviamente la pergunta del millón es ¿cuáles son?, hasta el momento nadie puede confirmar con seguridad qué títulos está desarrollando Namco en medio de tanto secreto, pero en una de esas, tal vez sea algún nuevo Tekken o un Ridge Racer o incluso hasta un nuevo Ace Combat, de todas formas, sea lo que sea de segura va a dar mucho de qué hablar.

CANCELACIONES Y CONFIRMACIONES DE ULTIMO MOMENTO

Este mes, Eidos le puso punto final a la versión para Play de Omikron y en su lugar anunció que este título saldrá en Dreamcast

Con la participación del conocido cantante David Bowie y una producción bastante importante, Omikron: The Nomad Soul fue uno de los proyectos más ambiciosos de esta Eidos en 1999. En el momento de su salida en PC, Omikron también estaba siendo desarrollado en Playstation (hay una nota de este juego en la sección First Approach del número 5 de Next Level), pero recientemente Eidos anunció que este proyecto fue cancelado definitivamente, por el hecho de que el universo en el que se desarrolla esta aventura terminó siendo más complejo de lo esperado y les resultó totalmente imposible recrear algo así en una Play.
Tan pronto como la versión de Play fue cancelada, se anunció que actualmente el proyecto estaba siendo convertido para Dreamcast y por ahora parece ser que las cosas marchan bien, así que se espera que esta nueva versión quede terminada para el mes de Abril.

LA NUEVA COMPETENCIA DE GAME BOY COLOR

Hace un tiempo esta nueva consola de bolsillo de SNK conocida como Neo Geo Pocket Color, apareció en el mercado japonés y a pesar de que en su momento no despertó demasiado interés, ahora las cosas están cambiado, al punto tal de que esta maquinita se perfila como uno de los más fuertes rivales del Game Boy Color.

Neo Geo Pocket Color es una de las apuestas más fuertes de la compañía japonesa SNK para este año, ya que entre otras cosas es la primera consola de bolsillo de 16 bits, con lo que esta compañía podría llegar a serrucharle el piso a la todopoderosa Nintendo en un futuro no muy lejano.
Evidentemente, esta movida va muy en serio, porque actualmente ya hay una buena variedad de títulos muy conocidos, como por ejemplo un nueva versión de la famosa saga de King of Fighters, o juegos del estilo de Metal Slug, que están comenzando a causar furor en el país del sol naciente y encima de todo hay una cantidad aún mayor de juegos en proceso de desarrollo.
Aunque todavía no está muy difundida en el resto del mundo, la Neo Geo Pocket Color tiene una serie de prestaciones más que interesantes y sin lugar a dudas será una fuerte competencia incluso para la próxima consola de bolsillo de Nintendo (Game Boy Advance).
Aquí les mostramos algunas de las principales características de este prometedor aparatito:

- Pantalla color de LCD (formato TFT) capaz de mostrar hasta 146 colores al mismo tiempo y además permite ver una imagen nítida en ambientes con mucha o poca luz.
- Microprocesador de 16 bits, que posibilita que esta consola pueda usar una paleta de 4096 colores.
- Las dimensiones de la pantalla son 45 x 48 milímetros.
- Sistema de control muy similar a un joystick, para lograr más precisión en todo tipo de juegos.
- Ofrece hasta 40 horas de funcionamiento constante con tan sólo dos pilas comunes tipo AA.
- Tiene incorporada una pila de Litio para grabar la información de los distintos juegos.
- Incluye una serie de funciones incorporadas, que son: Reloj, calendario, alarma y horóscopo entre otras.

Otra de las características interesantes de Neo Geo Pocket Color es que se puede conectar con una Dreamcast por medio de un cable especial de Link, por el cual se podrá transferir información entre ambas máquinas, opción que actualmente está implementada en King of Fighters R-2, y nos permite intercambiar datos con la versión de Dreamcast de King of Fighters Dream Match 1999.
Con respecto a los juegos, de más está decir que al tratarse de una máquina de 16 bits, las posibilidades son mucho más amplias que las de cualquier otra consola de bolsillo que exista en la actualidad, ya que se pueden hacer juegos mucho más complejos y más detallados de lo que estamos acostumbrados a ver.
Aquí debajo pueden ver una lista de algunos de los títulos que hoy en día están disponibles para la Neo Geo Pocket Color:

- King of Fighters R2
- Baseball Stars Color
- Pocket Tennis Color
- Neo Dragon´s Wild
- Neo Cherry Master
- Neo Mystery Bonus
- Puzzle Bobble Mini
- Crush Roller Pocket
- Fatal Fury First C...
- Metal Slug First Mis.
- Samurai Showdown2
- Dive Alert Burn V...
- Dive Alert Rebecca V.
- Neo 21
- Neo Baccarat
- Neo Turf Master
- Puyo Puyo
- The Last Blade



SORPRENDENTE REVELACION SOBRE LA VERSION JAPONESA DE GRAN TURISMO 2

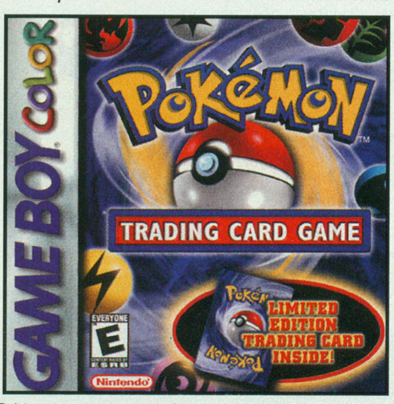
El equipo de desarrollo a cargo de este juego anunció en forma oficial que la versión final de Gran Turismo 2 salió a la venta sin estar terminada.

Indudablemente esta es una de las noticias más inesperadas y sorprendentes de este mes, especialmente porque se trata de uno de los títulos más esperados de los últimos tiempos.
Al parecer, la razón por la que las cosas salieron de esta forma es por los plazos impuestos por Sony para la finalización del proyecto, y a pesar de que a fines del año pasado esta compañía había anunciado que Gran Turismo 2 sería demorado, a mediados del mes de Enero se tomó la decisión de terminarlo como sea y por eso es que la versión japonesa de este juego que está hoy por hoy en el mercado, está incompleta .

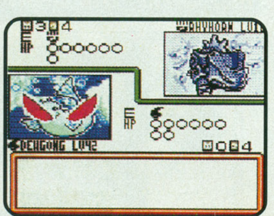
De acuerdo a lo que adelantó el equipo de desarrollo que estuvo a cargo de Gran Turismo 2, el margen de tiempo que les quedó para dejar al juego funcionando como correspondía no fue lo suficientemente amplio y por eso parece ser que cualquiera que lo juegue no podrá completar más que el 98.2% del total del juego.
Según se sabe, el 1, 8% faltante pertenecería a una pista de una de las categorías, que no pudo ser incluida. Realmente es algo lamentable que nadie haya podido preveer este inconveniente; por ahora Sony no ha hecho ningún otro tipo de comentarios al respecto y no se sabe si la versión americana correrá la misma suerte.

LA FIEBRE DE POKEMON SE APODERA DEL GAME BOY

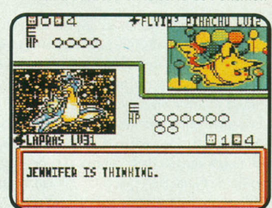
Nintendo acaba de presentar la versión para Game Boy Color del exitoso juego de cartas de Pokémon, que enloquece a millones de fanáticos en todo el mundo



La Pokémania parece no tener fin, y el Game Boy Color poco a poco se está convirtiendo en el hogar de estos simpáticos bichitos. Como agregado a los ya conocidos títulos de esta serie en sus versiones Blue, Red y Yellow, ahora llega toda una nueva camada de juegos de Pokémon entre los que se destaca esta singular adaptación del juego de cartas. Aunque parezca mentira, este juego de cartas ha llegado a ser tanto o más popular que cualquiera de los juegos de consola basados en la serie de Pokémon y éste título en particular promete arrasar con las ventas en todo el mundo.



Al igual que en los otros títulos de esta serie, aquí tendremos que ir recorriendo los distintos estadios para desafiar a sus líderes y así obtener sus insignias, que nos permitirán ingresar a la liga Pokémon.



Pokémon Trading Card Game usa las mismas reglas del juego de cartas que distribuye Wizards of the Coast y que es muy similar al su conocido juego de cartas Magic the Gathering. En cada partido, ambos jugadores tienen que sacar 7 cartas y elegir a los Pokémon con los que van a atacar a su oponente, cada criatura necesita ser combinada con otras cartas que representen diferentes tipos de energía, para poder usar sus habilidades especiales y al terminar un partido el ganador recibe el premio que fue fijado al comenzar el combate.

De ese modo a medida que vayamos ganando, podremos ir consiguiendo packs de expansión para nuestro mazo, nuevas cartas, objetos especiales, etc.

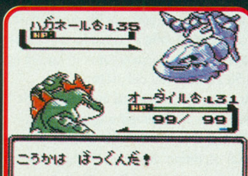
Pokémon Trading Card Game tiene además una opción que permite conectar dos Game Boy Color con un cable de Link y gracias a eso vamos a poder jugar con otras personas, intercambiar cartas, etc.

Esta versión del juego de cartas, recién saldrá a la venta para principios del mes de Abril de este año, pero eso no es todo, porque esto apenas comienza y antes de fin de año, la familia Pokémon de Game Boy Color contará un par de títulos más.

POKEMON GOLD Y SILVER EN CAMINO

Además del juego de cartas, aquí les mostramos los próximos lanzamientos de la serie, que sadrán en sus versiones americanas alrededor de fin de año

Recientemente en Japón han aparecido los dos últimos títulos de la saga Pokémon, estos son las versiones Gold y Silver y además de una serie de importantes mejoras en cuanto a gráficos y un sistema de juego mejorado, junto con los 151 Pokémon de las versiones tradicionales incluyen 100 nuevas criaturas, muchas de las cuales pertenecen a dos nuevas clases que son Steel (Acero) y Dark (Oscuridad).



Uno de los agregados que incorpora Pokémon Gold y Silver es que ahora vamos a poder formar parejas entre criaturas de una misma especie y luego llevarlas a una granja en donde los cuidarán y luego de un tiempo nos darán un huevo del que tiempo después nacerá un pequeño Pokémon, que luego podrá evolucionar en diferentes formas.



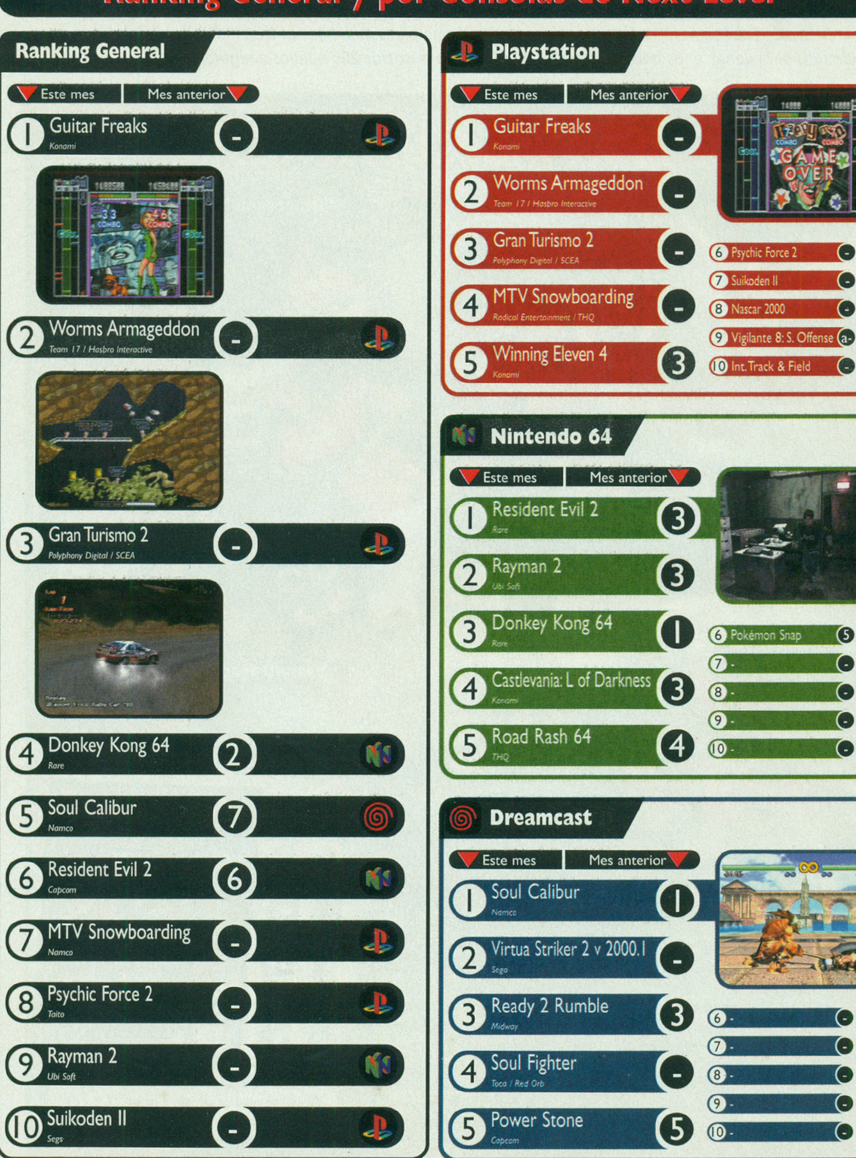
Otra de las novedades que veremos aquí es el PokéGear, este aparatito nos servirá para hacer cosas como: acceder rápidamente al mapa del mundo en el que estamos, recibir mensajes, escuchar la radio, etc. Por otro lado el sistema de inventario ha sido reorganizado para resultar mucho más cómodo y funcional que antes, ambas versiones tienen una serie de diferencias bastante notorias (además de los gráficos) y cada una de ellas contará con algunas criaturas que la otra no tendrá, como para variar un poco.

¡MAS AMIGUITOS PARA TU GAMEBOYCITO!

La fiebre de Pokémon no es ajena a otras empresas, que piensan subirse al tren del éxito de Pikachu y sus amigos para llenarse los bolsillos de verdes. ¡Hacé con nosotros 200 nuevos amiguitos!



Ránking General y por Consolas de Next Level



Ranking General

Este mes	Juego	Compañía	Mes anterior	Consola
1	Guitar Freaks	Konami	-	Playstation
2	Worms Armageddon	Team 17 / Hasbro Interactive	-	Playstation
3	Gran Turismo 2	Polyphony Digital / SCEA	-	Playstation
4	Donkey Kong 64	Rare	2	Nintendo 64
5	Soul Calibur	Namco	7	Dreamcast
6	Resident Evil 2	Capcom	6	Nintendo 64
7	MTV Snowboarding	Namco	-	Playstation
8	Psychic Force 2	Taito	-	Playstation
9	Rayman 2	Ubi Soft	-	Nintendo 64
10	Suikoden II	Segs	-	Playstation

Playstation

Este mes	Juego	Compañía	Mes anterior
1	Guitar Freaks	Konami	-
2	Worms Armageddon	Team 17 / Hasbro Interactive	-
3	Gran Turismo 2	Polyphony Digital / SCEA	-
4	MTV Snowboarding	Radical Entertainment / THQ	-
5	Winning Eleven 4	Konami	3
6	Psychic Force 2		-
7	Suikoden II		-
8	Nascar 2000		-
9	Vigilante 8: S. Offense		a-
10	Int. Track & Field		-

Nintendo 64

Este mes	Juego	Compañía	Mes anterior
1	Resident Evil 2	Rare	3
2	Rayman 2	Ubi Soft	3
3	Donkey Kong 64	Rare	1
4	Castlevania: L of Darkness	Konami	3
5	Road Rash 64	THQ	4
6	Pokémon Snap		5
7	-		-
8	-		-
9	-		-
10	-		-

Dreamcast

Este mes	Juego	Compañía	Mes anterior
1	Soul Calibur	Namco	1
2	Virtua Striker 2 v 2000.1	Sega	-
3	Ready 2 Rumble	Midway	3
4	Soul Fighter	Toca / Red Orb	-
5	Power Stone	Capcom	5
6	-		-
7	-		-
8	-		-
9	-		-
10	-		-

First Approach

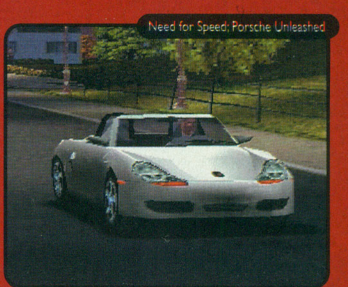
previews de los juegos que se vienen

Playstation









Need for Speed: Porsche Unleashed

Un nuevo Need for Speed viene en camino este año y a diferencia de los títulos anteriores, éste juego centrará su atención exclusivamente en la licencia de Porsche.

Playstation2



Dreamcast



Sega W. Soccer 2000

Aprenda nuestros jeroglíficos

- CANT. DE JUGADORES
- BLOQUES DE MEMORIA
- JOY. ANALOGO
- NO PARA MENORES
- SHOCK / RUMBLE
- MADE IN JAPAN!

GENERO

- ACCION / ARCADE
- AVENTURA
- CARRERA
- COMPILADO
- DEPORTE
- ESTRATEGIA
- INGENIO
- PELEA
- RPG
- SIMULACION



Strider 2

Desarrollado por: Capcom
Distribuido por: Capcom

Strider fue sin duda uno de los más exitosos arcades de plataformas hechos por Capcom allá por 1989.

Con un diseño diferente a todo lo conocido en aquel entonces, una dinámica realmente espectacular, y con un personaje que podía hacer cosas como treparse por las paredes o colgarse de los techos, entre otras cosas.

Al poco tiempo de su debut en los arcades de salón, comenzaron a salir versiones para todas las computadoras y consolas de esa época lo que hizo de Strider un verdadero fenómeno.

A pesar del gran éxito que tuvo este juego nunca se hizo una segunda parte y en lugar de eso su protagonista se hizo aún más conocido por su participación en juegos como Marvel vs Capcom o en la segunda parte de este título que saldrá en muy poco tiempo.



Aunque Strider 2 lógicamente usará una tecnología totalmente renovada mantendrá el estilo del original, aunque en este caso tendrá escenarios, fondos y efectos en 3D que se combinarán con los detallados dibujos 2D hechos a mano del protagonista y los enemigos.

Este nuevo Strider tendrá un diseño bastante similar al de su primera parte, aunque más complejo y nuestro personaje (Hiryu) usará una nueva gama de ataques, movimientos especiales y demás cosas, como para estar más actualizado. También podremos encontrar distintos Power-Ups y objetos para mejorar nuestra arma o ampliar el medidor de energía.

Seguramente los más "viejitos" de ustedes también deben recordar la versión original de Strider y me imagino que esta noticia les va a llamar la atención, especialmente porque ni nosotros nos imaginábamos que Capcom iba a dejar de lado a sus tradicionales juegos de pelea, aunque sea por un rato, para encarar un proyecto como éste, que por otra parte aparenta ser de lo mejor.

Strider 2 estará listo aproximádamente para los primeros días del mes de Febrero.





Fecha de salida: Febrero del 2000
Información en Internet: www.capcom.com









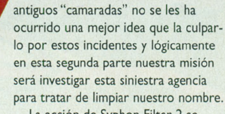
Syphon Filter 2

Desarrollado por: 989 Studios
Distribuido por: 989 Studios

Luego de habernos asombrado con una espectacular aventura de acción, la gente de 989 Studios nos trae la esperada continuación de una de las mayores revelaciones del año pasado.

Al terminar el juego anterior, se terminó descubriendo que la agencia para la que Gabe (el protagonista) trabajaba, era nada más ni nada menos que la que estaba detrás del virus conocido como Syphon Filter.

Las malas noticias para Gabe es que a sus antiguos "camaradas" no se les ha ocurrido una mejor idea que la culparlo por estos incidentes y lógicamente en esta segunda parte nuestra misión será investigar esta siniestra agencia para tratar de limpiar nuestro nombre.



La acción de Syphon Filter 2 se desarrollará a lo largo de más de 20 niveles con escenarios en interiores y exteriores, que estarán divididos en tres zonas principales.

Técnicamente hablando, el juego contará con una importante serie de mejoras y además de las nuevas armas y equipos que van a estar a nuestra disposición, 989 Studios implementará un nuevo sitema de puntería manual y automático, que nos servirá para apuntar a enemigos que estén protegidos con chalecos antibalas o cualquier otro tipo de blindajes.

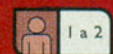
Esta segunda parte también contará con la presencia de Liang Xing, que esta vez tendrá una participación más activa en el desarrollo del juego, ya que podremos jugar con ella, por lo menos en ocho niveles. También parece que habrá una serie de personajes ocultos, que se irán habilitando a medida que logremos progresar en la aventura.

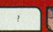


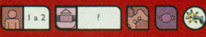
Otra de las novedades que incluirá este juego es un modo "Deathmatch" en el que podrán participar dos jugadores al mismo tiempo y seguramente habrá un par de sorpresas más.

Actualmente se sabe que Syphon Filter 2 recién saldrá a la venta a principios del mes de Marzo y sin lugar a dudas será uno de los lanzamientos más grossos de este año.

Fecha de salida: Marzo del 2000
Información en Internet: www.989studios.com







NFS: Porsche Unleashed

Desarrollado por: Electronics Arts
Distribuido por: Electronic Arts

Un nuevo Need for Speed viene en camino este año y a diferencia de los títulos anteriores, este juego centrará su atención exclusivamente en la licencia de Porsche, por lo que aquí tendremos la oportunidad de conducir a los más famosos y reconocidos modelos fabricados por esta compañía a lo largo de toda su historia.

Need for Speed: Porsche Unleashed será el nombre de este nuevo episodio de una de las sagas de juegos de autos más famosa de todos los tiempos y en esta oportunidad, sus responsables en Electronic Arts aseguran que el juego contará con diferencias mucho más notorias con respecto a cualquiera de los títulos anteriores.

En este juego vamos a tener a nuestra disposición a unos 50 modelos de Porsche, que van desde el 356 Roadster de 1948 hasta el nuevo 996 Turbo, pasando por todos los otros modelos que se les puedan llegar a ocurrir, incluso aquellos convertibles, y hay rumores que dicen que hasta podremos hacer cosas como bajar o subir la capota de ese tipo de autos.

También tendremos una variedad de escenarios para nada despreciable, ya que habrá aproximadamente 40 circuitos disponibles, que estarán distribuidos en cinco países distintos.

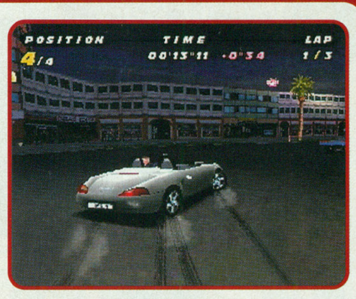
Uno de los planes más ambiciosos que tiene Electronics Arts para este título es hacer que sea algo más parecido a una simulación y para eso, harán que las sutiles diferencias entre los diferentes modelos afecten las condiciones de manejo de una forma mucho más notoria que en cualquier otro juego de la serie.

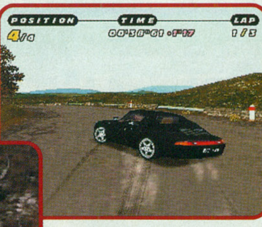
Además, en NFS: Porsche Unleashed el daño de los autos será mucho más notorio que en las versiones anteriores y no sólo en forma visible.

Esta vez el daño se irá acumulando carrera tras carrera, por lo que además de estar obligados a manejar con cuidado, también vamos a tener que darles mantenimiento a nuestros autos, para evitar que se nos caigan a pedazos en poco tiempo.

Otro detalle que se incorporará en este nuevo NFS es que por primera vez en la serie, los factores climáticos también van a influir en las condiciones de manejo.

Como si todo esto no fuese suficiente, Electronic Arts aclaró que NFS: Porsche Unleashed tendrá algunos nuevos modos de juego entre los que encontraremos un modo de misiones en el que tendremos que demostrar nuestra habilidad haciendo diferentes acrobacias con nuestro auto.





También estará presente una modalidad en la que podremos iniciar una carrera como conductores profesionales, en la que estará permitido comprar autos, repuestos, accesorios y demás chiches.

Otra novedad interesante es que la versión de Playstation tendrá varios modos "Multiplayer" distintos, con modos como "Capture the Flag" y "Chase" (persecución), pero lo mejor del caso es que podrán jugar hasta cuatro personas al mismo tiempo en caso de que tengan el accesorio que permite conectar 4 pads ("Multitap").

Técnicamente hablando, una de las metas de este juego será la de mejorar lo conseguido en NFS: High Stakes y para lograrlo, Electronic Arts está trabajando en una serie de importantes mejoras que permitirán un mayor nivel de detalle sin necesidad de sacrificar la velocidad del juego.

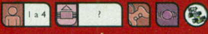
Para los más fanáticos de los fierros de Porsche, NFS: Porsche Unleashed contará con un completísimo archivo en video detallando toda la historia de la compañía en sus 50 años de vida, como para que no se les pase nada de nada.

NFS: Porsche Unleashed estará terminado aproximadamente para los primeros días del mes de marzo, así que hasta entonces vamos a tener que aguantarnos y pensar en otra cosa, total no falta tanto.



Fecha de salida: Marzo del 2000
Información en Internet: www.ea.com







Vagrant Story

Desarrollado por: SquareSoft
Distribuido por: Square Electronic Arts





Les parece interesante la unión de un juegazo como el Metal Gear Solid con un entorno medieval, como sólo SquareSoft sabe crear para el beneplácito de sus fans? Si la respuesta es afirmativa, entonces no tienen más que esperar la llegada de este nuevo juego de rol de los creadores del Final Fantasy.

Obviamente, y como pueden observar en las fotos, la calidad gráfica del título es espectacular, al igual que todos los productos de la compañía. Los personajes tienen una gran cantidad de polígonos y superficies detalladas. Ni hablar de los escenarios, que van a dejar con la boca abierta a más de uno, y la música, creada por Sakimoto Hitoshi Sakimoto (responsable de la partitura de Final Fantasy Tactics). Como pueden ver, una combinación explosiva.

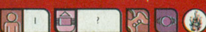


La historia del juego gira en torno a la vida de Ashley Riot, un miembro del grupo secreto Riskbreaker. Desde que su familia fue asesinada tiempo atrás (mientras el muchacho estaba en una misión) su vida no volvió a ser la misma. Y para colmo de males, Sydney Lostalot, líder del culto "Mellenkanp", ha tomado una mansión y culpa a nuestro héroe de sus acciones.

Como es obvio, nuestro objetivo será poner la casa en orden, infiltrándonos en la mansión, sin ser detectados, pero en el caso que esto falle, trenzarnos en combate con nuestros enemigos. El sistema de ataque será similar al de Parasite Eve, pero con blancos específicos, como por ejemplo las piernas o torso de nuestro atacante. Esto ayudará de sobremanera cuando querramos detener a un enemigo que es demasiado rápido para nuestro gusto.

Con suerte en los primeros meses de este nuevo año tendremos la versión en inglés para disfrutar como corresponde.

Fecha de salida: En algún momento del 2000!
Información en Internet: www.squaresoft.com











DrumMania

PlayStation.2

Desarrollado por: Konami
Distribuido por: Konami

No cabe duda que los de Konami son unos genios. Si tuvieron la oportunidad de ver el Guitar Freaks, saben de lo que estamos hablando. Y ni hablar si pudieron comprar las guitarras (o acercarse hasta algún salón de videojuegos que lo tenga), la experiencia es casi mágica.

Pero los capos de Konami decidieron no dejar las cosas ahí, y están planeando poner a la venta en Marzo de este año el DrumMania, el último invento de la línea Bemani.

Lo raro es que la empresa haya decidido hacer el título para la Playstation2, algo que no se entiende después de ver el arcade de las guitarritas, excelentemente convertido a la vieja y querida Play. Pero bueno, será cuestión de comprar la PS2 para disfrutar de una buena sesión de batería.



Como en todos los casos de los juegos de la línea Bemani, existe un control especial para el arcade. Obviamente todavía no se conoce el precio del mismo, aunque se estima que andará en los 60 dólares. Una bicoca para terrible armatoste, en donde encontraremos tres bombos, dos cimbales y un pedal, para seguir los infernales ritmos del DrumMania (ska, pop, blues, rock y techno). Dos palillos completan este set, para de esta forma convertirse en el Phil Collins del subdesarrollo.

Por lo que se pudo ver en algunas exposiciones, la conversión es idéntica a su par de los videojuegos, aunque los lugares donde debemos golpear no están indicados con colores (como en el arcade original), por lo que será un tanto más difícil acostumbrarse. Pero por lo que pudimos ver en los otros títulos de la serie, vale la pena perder un poco de tiempo hasta ponerse canchero.

No hace falta decirles que si son fanáticos de títulos similares (PaRappa, Unjammer Lammy o el anteriormente mencionado Guitar Freaks), no se pueden perder esta maravilla. Sólo habrá que esperar hasta Marzo (bastante poco, por cierto) para ser los "reyes del ritmo" ¡Esa!

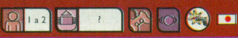


Este es el aspecto de la PS2 y el DrumMania, que anduvieron paseando juntos por las últimas exposiciones.

Fecha de salida: Marzo del 2000 (Japón)
Información en Internet: No hay información disponible











Ridge Racer V

Desarrollado por: Namco
Distribuido por: Namco

No cabe duda que la licencia Ridge Racer le ha deparado muchas alegrías a Namco en el pasado, con títulos para la Playstation que quedarán entre los clásicos de la consola. Por eso no es de extrañarse que ni bien Sony hizo el anuncio de su nueva maquinita, Namco anunciara oficialmente la salida de Ridge Racer V (ó 5).

Por el momento poco se sabe del arcade, y lo que se pudo ver fue gracias a un video (lamentablemente no existe por el momento una demo jugable) que se estuvo proyectando en las últimas exposiciones alrededor del globo.







Obviamente, y por lo que se puede ver en las fotos que acompañan este texto, lo que primero sorprende es el alto nivel de detalle de los automóviles. Pero tal vez lo más increíble es que esto no ha sido a costa de los escenarios, que como se puede ver son tan detallados como los bólidos mismos. Para que se den cuenta de lo que estamos hablando, sólo échenle un vistazo a los árboles, nada parecido a lo que se vio en juegos de este género hasta el momento.

Se espera la salida del título junto con la Playstation2, o sea, para Marzo de este año en tierras niponas.

Fecha de salida: Marzo del 2000 (Japón)
Información en Internet: www.namco.com

1 a 2 ?



Sega W. Soccer 2000

Desarrollado por: Sega
Distribuido por: Sega

Alocados futboleros: Si ya pudieron sacarle los ojos de encima a las fotos de este First Approach, es porque seguramente quieren saber más acerca de este maravilloso juego, ¿y quiénes somos nosotros para contradecirlos?

Lo más obvio es comentar acerca de la increíble calidad gráfica del título, que como pueden ver es impresionante. Lo que tal vez no se pueda apreciar demasiado en las fotos, es el detalle con el que se han realizado los diferentes estadios, reproduciendo a la perfección "templos" futboleros como Wembley. Ni hablar de los mensajes por los altavoces que comunican a los espectadores los cambios en los equipos, eso es sencillamente para quitar el aliento.





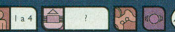


Como era de esperar en un juego de estas características, el Sega Worldwide Soccer 2000 (este es su nombre completo) tiene todos los modos acostumbrados, como los partidos rápidos, ligas y campeonatos. Todos los grandes equipos locales y nacionales pueden ser seleccionados, y hasta existirá la opción de crear nuestro propio equipo. O sea, el sueño de todo fanático, que quiere ver a Boca Juniors hacerle el aguante a Manchester United.

Todo lo antes mencionado hace suponer que el SWS 2000 sea uno de los más fuertes candidatos a ser el "juego" de fútbol de la DC.

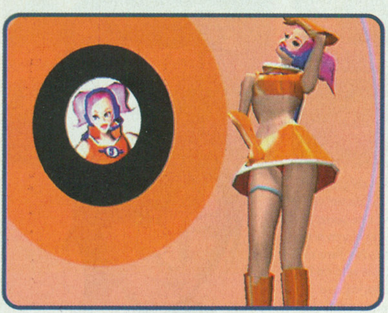


Fecha de salida: Marzo del 2000
Información en Internet: www.sega.com



Space Channel Five

Desarrollado por: Soft R&D Dept. 9
Distribuido por: Sega



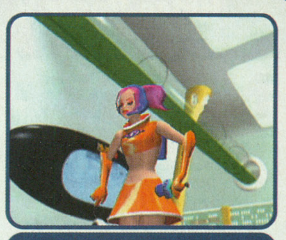
Parece que esto de los juegos musicales (baile, tocar guitarras, hacer de DJs, etc.) está de recontra moda (ojo, ¡nosotros chochos de la life!), y aprovechando la potencia de la Dreamcast, la gente de Sega va a sacar a la venta en muy poco tiempo más el Space Channel 5.

¿Y qué catzo es éste jueguito, ustedes se preguntarán? Bien, aquí estamos nosotros para responderles. Al parecer unos alienígenas llamados Moro han invadido el planeta Tierra, controlando la mente de las personas a través del baile (algo así como una bailanta hipnótica). Nosotros, una reportera del Canal Espacial 5 (llamada Ulala), bastante corta de ropas, por cierto, deberemos poner las cosas en orden, mandando a los marcianitos al más allá con su pistoleta y baile frenético.

Lo impresionante del juego, además de su música, son los bailarines, que tienen una cantidad impresionante de polígonos, y que pueden unirse en la danza con nuestra amiga en tarlipes, sin que la consola muestre señales de enlentecerse.

Al igual que los otros juegos de danza que andan pululando por ahí, el tema parece sencillo en un principio, pero al avanzar en el baile nos daremos cuenta que el tempo irá subiendo, y deberemos aumentar nuestra habilidad para no perder el ritmo.

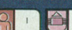
Así que ya saben, si escuchan música cerca de la editorial, ¡vengan a bailar con nosotros!



Seamos sinceros, aunque Ulala no baile demasiado bien, no creo que nadie tire la bronca. Con la poca ropa que tiene....



Fecha de salida: Febrero del 2000
Información en Internet: No hay información disponible











Dream Roadsters

Desarrollado por: Titus Software
Distribuido por: Titus Software

Titus Software está preparando la conversión de este arcade, que supo pasar por la Nintendo 64 y la Playstation. Obviamente muchos estarán temblando, pensando que las conversiones nunca son buenas, pero con un poco de suerte éste no sea el caso de Dream Roadsters.

El estilo de juego es similar al de Need for Speed, con todos esos autos lujosos como la Ferrari, el Porsche, y otros autos más al alcance de los mortales como los Fiat, Renaults y Toyotas. Un total de 21 autos, de diferentes compañías. Pero tal vez lo mejor de Dream Roadsters sean los ocho escenarios, todos basados en locaciones reales, con recorridos totalmente bizarros como por ejemplo el interior del Canal de Panamá, dentro de inmensas tuberías y la peligrosa jungla. También podremos visitar el Area 51, Pleasantville, Chateau, Docklands, una base de cohetes y hasta un complejo para esquiar. Como pueden ver, variedad no falta.

Muchas de estas carreras se realizan en la modalidad "Roadsters Trophy", en donde elegiremos nuestro conductor, tendremos una cierta cantidad de dinero, y podremos probar suerte en la división más baja (C), tratando de avanzar en los rankings para terminar en los primeros tres puestos. Si tenemos suerte (o habilidad), esto nos dará el dinero suficiente como para poder comprar nuevos autos o upgrades.

Al igual que muchos arcades de este género, el chiste es encontrar los atajos secretos ocultos en el camino, que nos brindarán la oportunidad de ganar preciosos segundos, para de esta forma aventajar a nuestros competidores.

El único inconveniente es la parte gráfica, que no parece diferir demasiado de su par en la Nintendo 64, esperamos que Titus pueda sacar provecho de la potencia de la Dreamcast y hacer del Dream Roadsters una mejor experiencia de la que se vivió en las otras dos consolas.

Por lo que se puede ver en las fotos, parece que van por el buen camino...







Fecha de salida: Marzo del 2000
Información en Internet: www.titus.com







más vale tarde que nunca

conseguir números atrasados para completar tu colección es bien sencillo



Número 1 (Noviembre 1998)

First Approach: Silent Hill, Wild 9, Tomb Raider 3, Crash3: Warped, Alien Resurrection, Thrill Kill, Fighting Force 64, Turok 2, Messiah, Ridge Racer 4 y otros.
Final Test: Guilty Gear, C-The Contra Adventure, Moto Racer 2, The Fifth Element, Captain Commando, Mega Man Legends, Cardinal Syn, Ninja, Tenchu, Dracula X.
Cheater´s Paradise: Guia del Pocket Fighter y trucos para Mortal Kombat 4, Tomba, WWF Warzone, etc.



Número 2 (Enero 1999)

First Approach: LOK: Soul Reaver, Jackie Chan S. Master, Xena W. Princess, Army men 3D, Shadow Man, Power Stone, Godzilla Generations, Virtua Fighter 3TB.
Final Test: Assault Retribution, Runing Wild, Crime killer, R-Type Delta, King of Krusher, Unholy War, Crash Bandicoot, Turok 2, Deadly Arts, Glover, etc.
Cheater´s Paradise: Guía del Metal Gear Solid y trucos para Darkstalkers3, Tenchu, Tomb Raider III y otros.



Número 3 (Marzo 1999)

First Approach: Syphon Filter, Rollcage, Shogun Assasin, Saboteur, Warzone 2100, Smash Brothers, Rat Attack, Shenmue, Sega Rally 2 y más.
Final Test: Asteroids, A Bug´s Life, Colony Wars Vengeance, Formula 1 ´98, Bust a Groove, Roll Away, Abe´s Exoddus, O.D.T., South Park, Castlevania.
Cheater´s Paradise: Guías del Street Fighter Alpha 3, Zelda 64 (primera parte) y trucos varios.

Número 4 (Abril 1999)

First Approach: Croc 2, Ace Combat 3, Vermin!, RC Stunt Copters, Legend of Legaia, Dragon Valor, Rainbow Six, Loderunner 3D, Winback.
Final Test: Bloody Roar 2, Tai Fu, Psybadeck, Tiny Tank, Irritating Stick, Kensei, Akuji the Heartless, Contender, Syphon Filter, Mario Party y muchos más.
Cheater´s Paradise: Guías del Silent Hill, Zelda 64 (segunda parte), trucos para Syphon Filter y más.



Número 5 (Junio 1999)

First Approach: Omikron, Fighter Maker, Demolition Racer, Armorines, Command & Conquer 64, Soul Calibur.
Final Test: C3 Racing, Sports Car GT, Blast Radius, The Last Blade, Monkey Hero, Rampage 2 U.T., Eliminator, Army Men 3D, Marvel vs Capcom y otros.
Cheater´s Paradise: Guías del NFS High Stakes, Zelda 64 (tercera parte), Legend of Legaia (primera parte).



Número 6 (Julio 1999)

First Approach: Informe especial de la exposición E3 de Los Angeles.
Final Test: 3Xtreme, Warzone 2100, Centipede, Dead in the Water, The Next Tetris, Bust-a-Move ´99, Castrol Honda Superbike, Kick Off World, Actua Soccer 3, SW Episode 1: Racer, Superman.
Cheater´s Paradise: Guía del Legend of Legaia y trucos para Asteroids, Bust a Move 4, Chocobo Racing, etc.



Número 7 (Agosto 1999)

First Approach: Spiderman, Spyro 2, Die Hard Trilogy 2, Suikoden 2, Planet of the Apes, Fear Factor, Pokémon Stadium, Army Men: Sarge Heroes, Soul Fighter.
Final Test: Soul of the Samurai, Croc 2, VIVA Football, Ape Escape, Chocobo Racing, Quake II, Command & Conquer, Monaco Grand Prix y otros.
Cheater´s Paradise: Guía del Legend of Legaia (tercera parte) y trucos para Driver, Resident Evil 2 y más.



Número 8 (Septiembre 1999)

First Approach: Destruction Derby 3, South Park Rally, WWF Attitude, Monster Rancher II, Legend of Mana, Q*Bert, CyberTiger, Ecco the Dolphin y muchos más.
Final Test: Mario Golf 64, Asterix, Jade Cocoon, Tarzan, Rival Schools 2, Gungauge, Pokémon Snap, Tondemo Crisis, Duke Nukem: Zero Hour y otros.
Cheater´s Paradise: Guía del Driver (primera parte) y ocho páginas con los mejores trucos!!.



Número 9 (Octubre 1999)

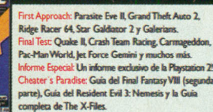
First Approach: X-Files, Dukes of Hazzard, Max Payne, Dune 2000, Starcraft, Danger Girl y muchos más.
Final Test: RC Stunt Copter, Sled Storm, Jet Moto 3, Shadow Man, NFL Xtreme 2, Tony Hawk's Pro Skater y los Mega Test del Final Fantasy VIII y el Soul Calibur.
Cheater´s Paradise: Guía del Driver (segunda y última parte) y la guía del Legacy of Kain: Soul Reaver (primera parte).



Número 10 (Noviembre 1999)

First Approach: Medal of Honor, MK: Special Forces, K.O. Kings 2000, Prince of Persia 3D y más!
Final Test: Re-Volt, Hot Wheels, Dino Crisis, The Phantom Menace, Winning Eleven 4, Destruction Derby, Mortal Kombat Gold y muchos más.
Cheater´s Paradise: Guía del Legacy of Kain: Soul Reaver (última parte), guía del Dino Crisis y la primera parte de la guía del Final Fantasy VIII!





Número 11 (Diciembre 1999)

First Approach: Parasite Eve II, Grand Theft Auto 2, Ridge Racer 64, Star Galdiator 2 y Galerians.
Final Test: Quake II, Crash Team Racing, Carmageddon, Pac-Man World, Jet Force Gemini y muchos más.
Informe Especial: Un informe exclusivo de la Playstation 2!
Cheater´s Paradise: Guía del Final Fantasy VIII (segunda parte), Guía del Resident Evil 3: Nemesis y la Guía completa de The X-Files.



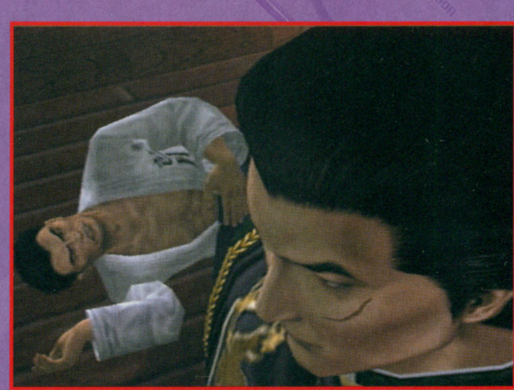
Número 12 (Enero 2000)

First Approach: Resident Evil: Gun Survivor, Chrono Cross, Street Fighter EX3, Striker Pro 2000 y más!
Final Test: Coolboarders 4, Tomorrow Never Dies, FIFA 2000, South Park, Marvel vs. Capcom, Supercross Circuit, Test Drive 6 y muchos más!
Cheater´s Paradise: La última parte de la guía de Final Fantasy VIII, la guía de Mission: Impossible y la solución completa de Resident Evil 2.

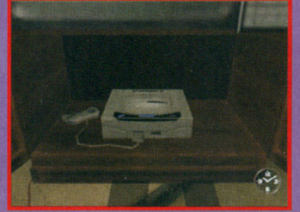
el precio de los ejemplares es de $4,90

Si vivís por Capital o el GBA, podés comprarlos en Paraguay 2452 4°B - Capital Federal, de Lunes a Viernes de 12 a 18 horas.
Si tenés fiaca de venirte a la Editorial o vivís en el Interior, enviá un Giro Postal por el valor total de los ejemplares pedidos con estos datos:
Martín Varsano - DNI 21.495.971 - Casilla de Correo 1488 (C1000WAO) - Correo Central - Bs. As.
El envío corre por nuestra cuenta.
Ah! No te olvides de indicar en el giro qué ejemplares querés y que son de NEXT LEVEL.





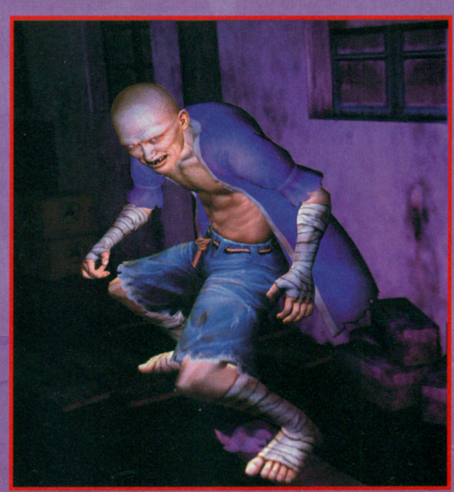












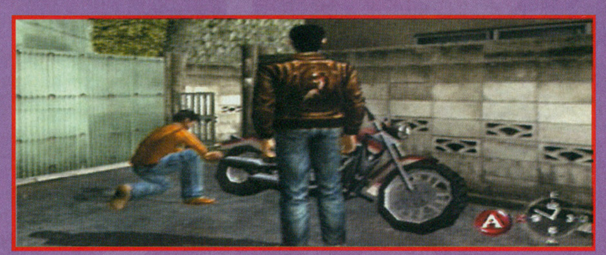
















Y finalmente llegó a nuestras manos uno de los juegos más emblemáticos de la Dreamcast hasta el momento.
Shenmue fue uno de los títulos que más dio que hablar desde que la nueva máquina de Sega fue anunciada, y afortunadamente la espera no fue en vano.
Pese a que la única versión disponible hasta ahora es la japonesa (para la americana habrá que esperar hasta fin de año) y para colmo el juego está integramente hablado en japonés (sin subtítulos), igualmente lo que se puede ver es más que suficiente como para darse cuenta que no estamos ante un título del montón.
Técnicamente Shenmue es una verdadera obra de arte, ya que nunca antes se había logrado semejante nivel de realismo en una aventura de este tipo.
Uno de los detalles más asombrosos que tiene este juego y que puede apreciarse desde el principio es que podemos manipular prácticamente todo lo que se ve en los escenarios, ya que casi todo lo que nos rodea es completamente interactivo.
Obviamente, la mayor parte de las alabanzas se la llevan los increíbles gráficos y la sorprendente ambientación de cada escenario; para que vayan haciéndose una idea, todas las imágenes que ven aquí corresponden a escenas del juego y ninguna de ellas es parte de una animación fija.
Como podrán ver, los rostros de cada personaje tienen un nivel de detalle más que elevado, cosa que se nota especialmente cuando hablan o expresan distintos gestos.
Otro de los detalles que va a dejar con la boca abierta a más de uno es el hecho que los días y las noches se van sucediendo en tiempo real, sin importar lo que vayamos haciendo.
Si se fijan en el reloj que aparece en la parte inferior de algunas fotos, a medida que vaya pasando el tiempo se puede ver cómo empieza a atardecer y tan pronto como comienza a hacerse de noche, las luces de las calles y las casas se van encendiendo.
Realmente es una lástima que tengamos que esperar tanto tiempo para que aparezca la versión americana de esta impresionante aventura, pero según comentaron sus productores, el proceso del doblaje de las voces les va a llevar mucho tiempo, porque hay que tener en cuenta que todo el juego está hablado y como Shenmue ocupa 4 CD, de seguro esa no va a ser una tarea fácil.
En caso de que tengan la suerte de saber japonés, aquí tienen una razón más que válida para conseguirse una Dreamcast, de lo contrario, tendremos que seguir esperando, pero está más que claro, que vale la pena.

LA CONSPIRACION CAPCOM / UMBRELLA

(Relato fantástico. Nada de esto es verdad, ¿Ok?)

Por Maximiliano Ferzzola

Si están leyendo esto es porque he muerto. Pero mi muerte ya no importa. Lo importante ahora es que ustedes se van a enterar de la verdad detrás de la conspiración Capcom/Umbrella. Y estarán preparados para lo peor. Sí, he muerto. Y la gente de Next Level ha cumplido su promesa de develar la verdad. Una verdad para pocos. Una verdad de la que, tal vez, no quieran enterarse. Pero verdad al fin... si quieren seguir sus vidas con normalidad, les recomiendo que dejen de leer este artículo. Algunas verdades son para pocos... Ni yo, ni la gente de Next Level, nos haremos responsables por cualquier trastorno psicológico que pueda ocasionarles leer el contenido de estas páginas. Están advertidos.

Cierto día yo me encontraba revisando los ingresos multimillonarios de Capcom (soy contador). Todo transcurría con normalidad. O eso parecía... A eso de las 15:00 horas habían ingresado a la oficina del director dos tipos sospechosos. Ocultos tras convenientes anteojos polarizados y sobretodos negros. Para las 18:00 horas, estos dos sujetos seguían conversando con mi jefe. No es que yo prestara demasiada atención, pero me resultó extraño. Súbitamente, enfurecidos, estos dos hombres abandonaron la oficina y, por la ventana, pude ver la pálida cara del director. Su rostro reflejaba pánico. El jefe miró la foto de su familia, hizo un par de llamadas y se puso a escribir en la computadora. Algo andaba mal... ¡Maldigo el día en que me di cuenta de ello y decidí investigar! Mi principal defecto es ser demasiado curioso.

Decidí, entonces, quedarme hasta tarde para ver qué podía averiguar. Más o menos a eso de las 22:00 las oficinas habían quedado desiertas y yo era el único en el edificio. Soy contador, por eso tengo algunos passwords para acceder a las bases de datos. Prendí mi computadora y el sonidito de Windows me recibió. Busqué el último archivo modificado en la red interna. Encontré uno bajo el nombre de "Resident Evil Project". Como lo sospeché, estaba bajo una clave. Intenté con la fecha de nacimiento de mi jefe, pero no era. Probé también con cada uno de los nombres de los miembros de su familia, tampoco. No podía acceder. Finalmente me acordé de la afinidad del jefe por los deportes. El basquet era su preferido. Después de decenas de intentos con nombres de equipos y jugadores, pude acceder al archivo. La contraseña era "Michael Jordan". Esto fue lo que pude leer:

La conspiración alcanza el fílmico

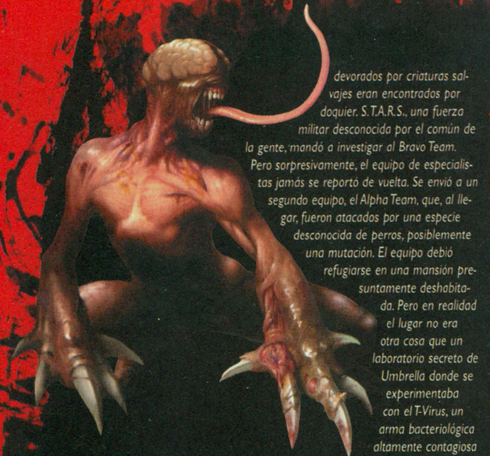
No me pregunten en que parte de la macabra trama se tomaron estas decisiones. Pero otra verdad les será develada. Al parecer hay más gente que como yo esta investigando esta conspiración. Ya los juegos no alcanzan. Deben hacer el encubrimiento más masivo. Y es por eso que Resident Evil va a llegar a la pantalla grande, según mis fuentes, en 2001. Para la realización de esta película fue contratado el director George Romero, responsable de varias y famosas películas de zombies. El guión en un principio también estaba a cargo del mismo Romero, pero parece ser que éste no encubría lo suficiente los acontecimientos. Y el guión fue puesto a cargo de Andrew Kevin Walker, seguramente un operario de Umbrella. Ninguna otra información me ha sido develada dado lo prematuro del proyecto. Lo curioso del caso es que si miran "El regreso de los muertos vivos" verán cómo la primera película de zombies de Romero, "La noche de los muertos vivos", nació para encubrir un conflicto similar. ¿Umbrella ya se encontraría experimentando en los años 60 con armas biológicas? Si no me creen pueden alquilar en cualquier Video Club la película "El regreso de los muertos vivos", que data de los 80's, e investigar por ustedes mismos. ¿Se animan?

Cronología de los incidentes

Primera anotación: Se ha comenzado la elaboración del "arma biológica más poderosa conocida por el hombre".
Segunda anotación: Un accidente ha ocurrido en nuestras instalaciones. Afortunadamente, fue contenido justo a tiempo.
Tercera anotación: Otro accidente. Esta vez no estamos seguros de que haya sido contenido a tiempo.
Cuarta anotación: Hemos encontrado un cadáver mutilado. Algunos se nos han escapado.
Quinta anotación: Nuestros intentos de controlarlos han sido en vano. Parte de la verdad ya ha sido publicada en los periódicos locales. La situación es incontenible. La evidencia debe ser destruida. Podremos seguir nuestros experimentos en la central europea.
Sexta anotación: Dos equipos de S.T.A.R.S, Alpha Team y Bravo Team, comenzaron a investigar los asesinatos. Bravo Team ha sido víctima de nuestros cerberos y Alpha Team va en busca de sus compañeros caídos. Wesker ha triunfado. A pesar de que Chris Redfield y Jill Valentine hayan escapado sabiendo la verdad, las evidencias han sido destruidas. Nadie les creerá.
Séptima anotación: En Racoon City no han tomado en serio a los agentes de S.T.A.R.S., pero de todas formas debemos desacreditarlos. Ya pensaremos en algo.
Octava anotación: Dos de nuestros agentes operativos han ido a visitar al director de Capcom. Le diremos la verdad. Deberá diseñar un juego basado en estos incidentes para que todo parezca una simple fantasía ante los ojos del mundo. Si no acepta, utilizaremos a su familia.
Fin de Data



No me pregunten cómo, pero el asunto es que en muy poco tiempo un juego llamado "Resident Evil" estaba en la calle. Este video juego cautivó a millones alrededor del mundo. La historia es más o menos así: *Extrañas desapariciones estaban ocurriendo en las afueras de Midwestern, un pueblo de la ciudad de Racoon City. Cuerpos*



devorados por criaturas salvajes eran encontrados por doquier. S.T.A.R.S., una fuerza militar desconocida por el común de la gente, mandó a investigar al Bravo Team. Pero sorpresivamente, el equipo de especialistas jamás se reportó de vuelta. Se envió a un segundo equipo, el Alpha Team, que, al llegar, fueron atacados por una especie desconocida de perros, posiblemente una mutación. El equipo debió refugiarse en una mansión presuntamente deshabitada. Pero en realidad el lugar no era otra cosa que un laboratorio secreto de Umbrella donde se experimentaba con el T-Virus, un arma bacteriológica altamente contagiosa capaz de crear hordas de monstruos mutantes y muertos vivos. Una vez que el virus penetra en el organismo de cualquier ser lo transforma en una bestia cuyo único objetivo es matar lo que encuentre para saciar su sed de sangre. Luego de pasar por interminables pesadillas, Jill Valentine y Chris Redfield, los protagonistas del juego, lograron escapar antes de que la gran mansión estallara acabando con sus vidas.

Bastante similar... ¿verdad? Cualquiera que denunciara como ciertos los hechos que ocurren en un videojuego mundialmente famoso sería tratado como un loco sin remedio. Eso mismo le sucedió a Chris y a Jill cuando denunciaron a las autoridades el incidente de la mansión. A través de mis contactos, que no son pocos, pude conseguir una copia de esa denuncia antes de que esa fuese destruida. El 8 de agosto REALMENTE dos personas que se hacían llamar Chris Redfield y Jill Valentine denunciaron estos sucesos. Pero ante la falta de pruebas, su presentación fue desestimada. La denuncia es ahora una evidencia que está en manos de la gente de Next Level. Hay que tener en cuenta que la gran mayoría de los habitantes de este pueblo eran empleados de Umbrella; ninguno hablaría. Además el jefe de la policía de Racoon City estaba siendo sobornado para callar. Pero Chris no cesó en sus intentos de desenmascarar a esta nefasta organización. Cuando el 17 de agosto Chris se enteró que no todos los monstruos habían muerto en la explosión y que seguían merodeando por las afueras de la ciudad, decidió seguir investigando. El 24 de agosto descubrió que Umbrella había estado trabajando en una variante mucho más poderosa del T-Virus llamada G-virus. Se propuso entonces terminar el problema desde la raíz y viajar a la Central de Umbrella. No quiso avisar a su hermana del viaje para no ponerla en peligro.

El merchandising del horror



Al parecer los accidentes acontecidos en el transcurso de estos años han logrado que Umbrella pierda mucho dinero. Un dinero que debe ser recuperado de una forma u otra. Es por eso que, aprovechando la popularidad de la saga, decidieron explotar al máximo sus posibilidades económicas para financiar sus oscuros experimentos. A un "módico" precio pueden adquirir en cualquier local del rubro desde muñecos de los personajes (de bastante mala calidad, si me preguntan) hasta remeras, relojes despertadores, pistolas de aire, encendedores Zippo e incluso hasta máquinas Dreamcast con motivos de la saga. También pueden hacerse con camperas, trajes para nieve, intercomunicadores y variados etcéteras. Pero recuerden... cada vez que ustedes compran uno de estos productos un nuevo zombie amenazará la tierra. Un zombie con el que tal vez mañana se encontrarán en las calles de su barrio.

Resident Evil: Gun Survivor



El juego Resident Evil: Gun Survivor nació de parte de un infiltrado en Capcom que, como yo, sabía la verdad. Este juego es el primero de la saga de Resident Evil que utiliza la Ligth Pistol y que, además, funciona en primera persona. Para más información lean el número anterior de la Next Level. El juego fue una movida inteligente para formar las futuras generaciones de guerreros contra Umbrella. Según lo planeado, jugando a Gun Survivor ustedes adquirirán la destreza, puntería y reflejos necesarios para afrontar la crisis cuando estalle. Estén al tanto de este lanzamiento. Tal vez de jugarlo dependa su supervivencia futura...

¿Cómo sé de todo esto? Bien, según les dije, tengo algunos contactos; fueron ellos los que me facilitaron la información. Vienen de muy buena fuente, eso se los aseguro. Cuando me enteré que Chris tenía una hermana, conseguí su teléfono y estuve llamándola días enteros sin respuesta. Fui entonces a su casa. Nadie contestaba el timbre. Los vecinos me dijeron que hacía unos cuantos días se había ido y que todavía no había vuelto. Pasó otro mes. Ya creía que Claire Redfield había muerto en manos de Umbrella. No podía estar más equivocado. Cuando "Resident Evil 2" salió al mercado supe qué había sido de ella. Y si bien la comercialización de este juego no era más que para seguir encubriendo el horror, me sirvió para continuar mi investigación.

Todo se iba a quedar en un simple juego. Pero ni Umbrella ni Capcom tuvieron en cuenta un cabo suelto: Claire Redfield, la hermana menor de Chris. El juego se ubica cronológicamente un mes y medio luego del momento en que termina el primer Resident Evil. Todo Racoon City está infectado por otro virus de la factoría Umbrella, el G-Virus. Dos son los personajes principales del juego, Claire Redfield (¡Oh, casualidad!) y Leon Kennedy. Claire va en busca de su hermano a Racoon city, mientras que Leon, un policía novato, ha sido transferido al pueblo. Los dos se cruzan en el camino y juntos se abren paso para salir de la ciudad maldita...

No creo en las coincidencias, pero de todas maneras debía chequear que lo acontecido en el juego hubiese sucedido en la realidad. Nuevamente hackeé la intranet de Capcom y encontré el siguiente documento en la computadora del jefe:

Diario personal

Usaré este medio para descargar toda mi ira. No puede ser verdad lo que está pasando. Lo peor es que no le puedo confiar la verdad a nadie. Pondría a mi familia en peligro. Espero que estas anotaciones aclaren un poco mis pensamientos y me ayuden a llegar a una resolución.

Resident Evil Zero

El que les escribe es un periodista de Next Level. Desgraciadamente para cuando recibimos la carta del Sr. MadMax esta noticia no era conocida. Recién nos llegó a la editorial. Pero, más allá de que todo lo explicado en la carta sea mentira, yo le concedo el derecho a duda. Por eso nos parece conveniente que los alertemos del inminente desarrollo de un nuevo lanzamiento de la saga llamado Resident Evil Zero. El juego saldrá, por ahora, solo para Nintendo 64 y será una precuela de Resident Evil 1. Desarrollado por el grupo de Yoshiki Okamoto, como personaje principal tendrá a Rebecca Chambers. Rebecca es una novata de S.T.A.R.S y, según dicen, no será el único personaje jugador. Por lo que nos hemos enterado, el sistema de guardar ítems en las cajas será eliminado y la aventura comenzará en un tren. "Con este nuevo juego he querido revelar algunos de los misterios no resueltos en los juegos anteriores. Como la existencia de Umbrella, como el equipo Bravo fue despedazado y algunas otras cosas", manifestó Yoshiki Okamoto a la prensa especializada. Eso es todo lo que sabemos del nuevo producto... ¿Será Okamoto un agente de Umbrella atando cabos sueltos o nos revelará parte de la conspiración Capcom/Umbrella en este próximo lanzamiento? Sólo resta esperar ya que ni la fecha de salida ni su disponibilidad en los Estados Unidos nos ha sido revelada.

Primera anotación: Ellos me pidieron que siga encubriendo sus nefastas prácticas arcanas. Esta vez me negaré rotundamente.
Segunda anotación: Mi hija ha desaparecido... me duele en el alma, pero debo seguir cooperando.
Tercera anotación: Umbrella no ha escarmentado. A pesar de lo sucedido en la mansión, continuaron sus experimentos, esta vez con una versión mejorada del virus. Nuevamente se les fue de las manos y ahora Racoon City ha sido infectada.
Cuarta anotación: Me informaron que agentes de Umbrella han llenado Racoon City con explosivos C-4.
Quinta anotación: Racoon City ha estallado borrando nuevas evidencias. Me siento culpable. Me estoy haciendo más rico de lo que soy gracias al sufrimiento de miles de personas.
Sexta anotación: Escuché la voz de mi hija por teléfono. Por ahora está bien... pero si me sigo negando a cooperar la usarán para uno de sus experimentos.
Séptima anotación: Gracias a los guiones que ellos mismos me han facilitado, estoy desarrollando "Resident Evil 2". La historia paralela de Jill deberá esperar un poco.
Octava anotación: Este medio es inútil. Ya nada logrará que la pesadilla que me asola noche a noche termine.. todo se ha complicado. Está será la última anotación.
Fin de Data

¡Entonces todo lo sucedido en "Resident Evil 2" es verdad! Ya no cabe duda de la veracidad de estos hechos. En aquel momento me pregunté: ¿historia paralela de Jill? Que ingenuo que fui... Y pensar que develando antes esta verdad podría haber evitado la catástrofe.



Llamé a mis contactos y pedí información acerca de Jill Valentine. Me dijeron que había renunciado a la Policía y a S.T.A.R.S. Esa era todo lo que tenían. Y fue cuando salió al mercado el nuevo capítulo de esta oscura conspiración, "Resident Evil 3: Nemesis", cuando me enteré de la verdad completa. El mismo día que Jill estaba empacando sus cosas para irse de Racoon City, fue cuando tuvo lugar la catástrofe de "Resident Evil 2". Son historias paralelas como ya lo había dicho el jefe... También me di cuenta que un nuevo personaje había entrado a esta macabra partida de ajedrez. Este personaje era Carlos Oliveira. El tipo formaba parte de un equipo de Umbrella cuya misión era rescatar a los sobrevivientes. Por supuesto que este equipo no sabía que la catástrofe había sido originada por la misma empresa que los había contratado. Y mucho menos sabían que los sobrevivientes que debían rescatar tendrían un futuro aún más horroroso que aquél que los esperaba en las calles de Racoon City.

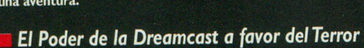
Ustedes pueden pensar que estoy loco... tal vez lo esté. Pero es hora de que haga algo. Es hora de que entre en acción. Es algo muy peligroso, lo sé. Pero esta verdad no debe morir conmigo. Es por eso que adjunto este escrito en un sobre, junto con la evidencia del caso y algo de información acerca del nuevo juego que Capcom está produciendo, "Resident Evil: Code Veronica". Seguramente la gente de Next Level hará buen uso de él. Mi abogado tiene la orden de mandar el sobre con su contenido a la redacción de la revista en caso de que yo no me reporte una vez por día. Debo haber muerto o desaparecido, si no, jamás esto habría llegado ante sus manos. Recuerden, esta conspiración va más allá de todo lo que podemos imaginar. Estén preparados para lo peor... ¿Quién sabe? Tal vez no haya muerto, sólo esté demasiado ocupado despachando zombies como para reportarme. Con suerte, en un futuro volverán a tener noticias mías.

MadMax

RESIDENT EVIL
Code: Veronica

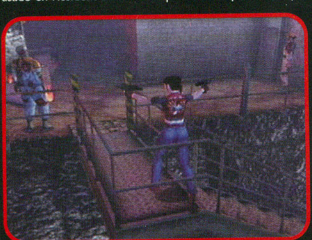
Desarrollado por: Capcom
Distribuido por: Capcom
Fecha de Salida: Marzo del 2000

Un tendal de cadáveres ha quedado sobre Racoon City. Cada uno con su historia, cada uno testigo del horror. Racoon City, una pústula que ha dejado de supurar. Pero la enfermedad no ha desaparecido. Chris Redfield lo sabe y se autoproclama la cura. Claire apenas pudo escapar aquella vez cuando entró a la ciudad maldita en busca de su hermano. Pero no ha cesado en su cruzada. Debe encontrar a Chris. Y ahora la cosa se pone buena... Resident Evil: Code Veronica transcurre tres meses después de RE2. Claire vuela hacia Europa en busca de su hermano y logra infiltrarse en uno de los laboratorios secretos de Umbrella. Desgraciadamente, es apresada y la encierran en una prisión de Sudamérica. Luego, una extraña explosión. Claire se libera pero, con ella, cientos de zombies sedientos de carne humana escapan de su encierro. Mientras tanto, Chris está investigando a Umbrella en Europa sin saber la suerte que ha corrido su hermana. Sudamérica no será el único escenario a recorrer. Según prometen, habrá varios otros, entre ellos la Antártida. Toda una aventura.



El Poder de la Dreamcast a favor del Terror

Dos GD-ROMS componen el juego. Dos son los personajes a manejar, Claire y Chris, por lo que podemos suponer que el sistema va a ser, al menos, similar al usado en Resident Evil 2. Solo que esta vez prometen que no vamos a tener que jugar una casi idéntica aventura con ambos. Además, Code Veronica incorporará un nuevo sistema llamado "Real World System", en donde las acciones de un personaje afectarán las acciones del otro. Por lo que hemos podido ver, gráficamente el juego es excepcional y prometen que el sonido estará en el mismo nivel. De hecho Mikami a manifestado en diferentes medios de prensa que "La Dreamcast incorpora una capacidad sonora que nos permite producir varios sonidos de alta calidad al mismo tiempo. Por ejemplo, es posible tener el sonido de la lluvia, la voz de una víctima gritando por ayuda y la sirena de un auto policial. Y todo al mismo tiempo. No solo la capacidad sonora de la Dreamcast nos permite hacer esto, sino que además podemos mantener todos esos sonidos a la vez con una excelente calidad. Les digo más, la calidad sonora va a ser tan buena que deberán jugar con las luces encendidas..." ¡Esperemos que Mikami cumpla su palabra!



La capacidad gráfica de la Dreamcast ha permitido grandes adelantos en cuanto a la ambientación, tan importante en esta clase de juegos. Ahora los backgrounds están diseñados completamente con polígonos y se hace uso de un sistema llamado "Iluminación Dramática en tiempo real". Esto último quiere decir, por ejemplo, que si hay una luz en el plano esa luz realmente va a iluminar las paredes y crear sombras reales. Antes, las luces al igual que las sombras estaban pintadas en el rendereado del background. Para imaginar lo que puede llegar a ser Resident Evil: Code Veronica, en cuanto a gráfica, Mikami argumenta:



"El juego está cerca de lo que eran los REs anteriores, dado que es una secuela. Pero, al mismo tiempo, se parece a Dino Crisis dado que es un juego completamente en 3D. Realmente creo que he combinado lo mejor de ambos juegos para crear el mejor thriller hasta la fecha."



En cuanto al manejo de los personajes Claire y Chris, va a ser similar a los juegos anteriores, pero se incorpora una nueva habilidad: la de usar dos armas iguales, una en cada mano. ¡Suponemos que acción no le va a faltar!



¿Code Veronica?

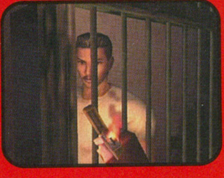
En Next Level todos nos preguntábamos el por qué de este curioso nombre. Y si nosotros nos hacíamos esta pregunta, seguramente ustedes también. Y como siempre estamos al servicio de nuestros queridos lectores nos pusimos a investigar. Parece ser que Veronica Ashford era la jefa original de Umbrella y de la familia Ashford fundadora de esta organización. Veronica para la fecha ha muerto y Alfred Ashford junto a su hermana Alexia se han puesto a cargo de la Organización. Esto es solo una suposición de la macabra mente tras el artículo que están leyendo, pero dado el título... ¿podríamos pensar que Veronica de alguna manera volverá a la vida gracias a algún extraño experimento biológico? Habrá que esperar a que salga el juego. Y, si es verdad, ¡recuerden que lo leyeron primero en Next Level!

¿Y...?

Por lo que parece, Resident Evil: Code Veronica, va a ser uno de los mejores juegos hasta la fecha. Los adelantos técnicos de la Dreamcast puestos al servicio del horror. Sangre más roja, mejores sustos, cerebros más gustosos, sonidos más escabrosos y todo un nuevo paquete de aventuras por explorar. Ahora, la pregunta es... ¿seremos lo suficientemente valientes como para jugarlo con las luces apagadas? ¿Quién sabe...?

El Terror en primera persona

¿Qué tal si en este nuevo juego se nos presenta la modalidad en primera persona, al mejor estilo Quake? ¿Seremos capaces de enfrentarnos a los horrores que nos aguardan en Resident Evil: Code Veronica cara a cara? ¿Podremos ser testigos omniscientes del terror? Seguro que todo un desafío para nuestras agallas. La verdad es que Capcom a manifestado que hay un 95% de posibilidades de que en Code Veronica se incluya esta modalidad, además de la tradicional tercera persona. Todos en la redacción estamos cruzando los dedos para que la ley de posibilidades nos favorezca y Capcom no cambie de opinión. ¡Porque imaginen lo que debe sentirse al ver nuestras peores pesadillas hechas realidad frente a nuestros ojos!



Final Test
reviews indispensables

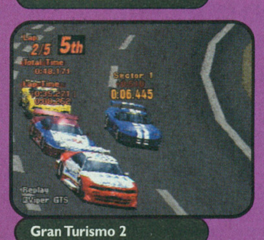
Playstation





Lo mejor del mes


Guitar Freaks


Gran Turismo 2

Nintendo 64

Dreamcast

Aprendan nuestros jeroglíficos

CANT. DE JUGADORES
BLOQUES DE MEMORIA
JOY. ANALOGO
NO PARA MENORES
SHOCK / RUMBLE
MADE IN JAPAN!

GENERO

ACCION / ARCADE
AVENTURA
CARRERA
COMPILADO
DEPORTE
ESTRATEGIA
INGENIO
PELEA
RPG
SIMULACION

Algunas breves referencias para que comprendan mejor nuestro sistema de puntuación.

(100-90) Clásico
Todos los juegos que se encuentren en esta categoría, son áltamente recomendados por su gran calidad. Estos títulos no tienen desperdicio y a la hora de elegir son una compra segura.

(89-80) Excelente
Estos juegos no llegaron al siguiente nivel, simplemente por alguna pequeña deficiencia, pero su calidad sigue siendo sobresaliente y todos ellos son muy recomendables.

(79-70) Muy Bueno
Los títulos que están en esta zona, todavía tienen una buena calidad, aunque con algunos defectos, siempre son bien recibidos por los aficionados a su género.

(69-60) Bueno
Estos son los famosos juegos para pasar el rato, entretenidos, pero en algunos de sus aspectos son un tanto desprolijos. Lo mejor es verlos un poco antes de decidirse.

(59-50) Hmmmmm!
Estos juegos solo resultan llamativos por su nombre, o porque su costo es lo suficientemente bajo como para no arrepentirse.

(49-40) Cuidado!!
Los juegos que tengan estos puntajes, se han salvado de tocar fondo gracias a una pequeña virtud.

(39-30) Corran!!!
Si a pesar de nuestras advertencias, deciden adquirir uno de estos, no se quejen.

Los desdichados que no superen el 30% son considerados una compra que sin lugar a dudas van a lamentar toda su vida y sólo sirven para tareas hogareñas como nivelar una mesa o algo por el estilo.





Fisherman's Bait 2



Por: Martín Varsano

En agosto del año pasado tuve la suerte de revisar el primer Fisherman's Bait de Konami, y si recuerdan quedé bastante soprendido con la calidad del mismo. Meses después, llegó a mis manos esta segunda parte, que en muchos aspectos es prácticamente idéntico al original, pero con el agregado de un nuevo modo llamado "monsters".

La parte gráfica es similar, con la ventana que nos muestra en detalle el recorrido del señuelo, y que se amplía cuando atrapamos nuestra "presa". También es igual el control de nuestro reel, con la utilización del control dual shock y los dos comandos que hacen a su vez de la caña y el reel.

La gran diferencia radica en los modos de juego, que ahora poseen, además del tradicional Torneo y la Pesca Libre (entrenamiento y Big Ol'Bass) el nuevo modo conocido como Monster, en donde podremos pescar en los más recónditos lugares salidos de la imaginación de los programadores, pescando ejemplares bastante singulares en cuanto a sus colores o formas. Por supuesto, todo lo que pesquemos irá a parar al "Livewell", un singular acuario en donde los peces retozan libremente para que los podamos mirar una vez más. En síntesis, Konami sigue demostrando que en el campo de la pesca "virtual" sigue teniendo los mejores señuelos.

Compañía / Distribución: Konami

Dirección de Internet: www.konami.com



Lo Mejor: El nuevo modo "Monster"

Lo Peor: Similar al primer FB

79%



No Fear: D. M. Biking



Por: Martín Varsano

Para comenzar hay que reconocer que no abundan títulos en los cuales se pueda correr con bicicletas en la actualidad, lo que de por sí mejora ostensiblemente el puntaje de este No Fear Downhill Mountain Biking. Pero en el hipotético caso de que los programadores se hubieran enloquecido, y los juegos de este tipo fueran algo tan común como los arcades de pelea, las cosas no cambiarían demasiado para el NFDMB, porque el juego es bueno.

Para comenzar, la animación del ciclista (y su mountain bike) está muy bien lograda, y los controles permiten a los pocos minutos correr realizando todos los yeites de este singular deporte, como por ejemplo levantarse del asiento para tomar velocidad, o regular los momentos en los que nuestro pollo debe pedalear como un condenado (por eso es muy importante aprovechar las bajadas). Y hay que tener cuidado, porque si lo hacemos transpirar demasiado, no rendirá para el último tramo, que es crucial. Los gráficos y el diseño de los niveles no es todo lo que se puede esperar, especialmente el público, que parecen carteles de publicidad, pero en la vorágine de la carrera nadie se fija en estos detalles, por lo que queda perdonado. Además, el juego tiene buena velocidad, que es lo que importa.

El único punto en contra es que para poder avanzar en los distintos niveles hay que competir contra varios ciclistas... ¡En el mismo nivel! Esto hace que la cosa se ponga un poco aburrida, pero se ve compensada cuando subimos al podio, y nos obsequian algún que otro upgrade para nuestra bici, como por ejemplo mejores llantas o un cuadro de aluminio, igualito al de los profesionales.

Compañía / Distribución: Codemasters

Dirección de Internet: www.codemasters.co.uk



Lo Mejor: Física realista

Lo Peor: Tener que jugar varias veces el mismo nivel

71%

Skate and Destroy



Por: Martín Varsano

Hacer skateboarding es sin duda una de las actividades más arriesgadas para nuestro delicado cuerpecito. Quien lo haya intentado sabe que un porrazo sin tener demasiada protección puede significar que una bandada de pajaritos nos dé vueltas por la cabeza un buen rato, eso sin contar la verguenza de que alguien nos esté viendo. Es por eso que los juegos de este peligroso deporte vienen al pelete para saltar y efectuar las más peligrosas pruebas, sin correr el riesgo de terminar en el hospital.

A diferencia de Tony Hawk's Pro Skater, Skate and Destroy (que está avalado por Trasher) no cuenta con famosos skaters, pero nos ofrece la oportunidad de recorrer los más variados circuitos (estaciones de subte, parques, etc.) realizando infinidad de trucos (más de 100) para de esta forma reunir la cantidad de puntos necesaria y pasar al siguiente nivel. Y si no hacemos las cosas como corresponde en el lapso de tiempo preestablecido, la policía nos vendrá a picanear por lo malos que somos.

La parte gráfica no tiene tanto detalle como la de THPS, pero gracias a eso consiguieron mejor definición. Y además es mucho más pausado que el juego anteriormente mencionado, algo que sacaba de las casillas a muchos.

Compañía / Distribución: Z-Axis / Rockstar Games

Dirección de Internet: www.skateanddestroy.com



Lo Mejor: La cantidad de trucos

Lo Peor: Gráficos poco detallados

70%



Formula 1 '99



Por: Martín Varsano

Uno de los juegos que más me sorprendió no bien compré mi primera Playstation fue sin dudas el Formula 1 de Psygnosis. El título tenía una velocidad envidiable (aunque a costo de algunos errores gráficos), y todo el "look" de las transmisiones televisivas de estos impactantes eventos.

Y como si esto fuera poco, tenía la posibilidad de adaptarse a cualquier tipo de jugador: Desde el más experimentado piloto hasta el corredor casual (como yo) que dejaba atrás a sus competidores en los seteos más sencillos del juego.

En el Formula 1 '99 la cosas han cambiado bastante: Primeramente se nota la inclusión de un nuevo engine, que le saca el jugo a la consola brindándonos mayor calidad gráfica con la excelente velocidad a la que Psygnosis nos tiene acostumbrados, y los equipos oficiales, corredores, y los 16 circuitos de 1999, incluyendo el de Sepang, Malasia.

En esta ocasión el juego es un poco más realista que sus predecesores, y tenemos la opción de modificar una buena cantidad de seteos de nuestro auto. El manejo del bólido no es sencillo, pero con un poco de paciencia (y práctica) se puede terminar en los primeros puestos, luchando por el campeonato.

Y cuando los pilotos de silicon no sean un oponente digno a su habilidad, también tienen la posibilidad de hacerse una carrerita con algún vecino, para demostrar quién es el Fangio del barrio.

Compañía / Distribución: Psygnosis

Dirección de Internet: www.psygnosis.com

1-2



Lo Mejor: Mayor velocidad general

Lo Peor: La IA podría estar un poco mejor

78%

Twisted Metal 4



Por: Martín Varsano

Debo reconocer que solía ser un gran fan de la serie Twisted Metal, pero lamentablemente en su última encarnación (TM3) las cosas se pusieron un tanto oscuras, gracias a la mala puntería de 989 Studios queriendo emular los excelentes productos de Single Trac.

En esta ocasión, los programadores del estudio capicúa se pusieron un poco más las pilas, y luego de una presentación bastante buena, tuve la oportunidad de ver en detalle el Twisted Metal 4, y ahora les pasaré a contar el por qué siento que dejaron las cosas a medio hacer.

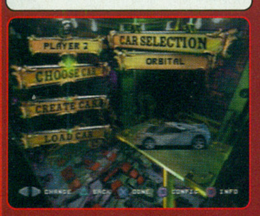
Primeramente, el control ha mejorado, pero aún no convence. El auto tiene tendencia a voltearse demasiado seguido (vaya a saber cuáles son las leyes de física que 989 Studios maneja), lo que hace pensar que nuestro vehículo pesa menos que un Matchbox. Por el otro lado el diseño de los niveles palidecen en comparación a los de Vigilante 8: Second Offense, algo que podría haber cambiado si se hubieran puesto un poco más las pilas. Una lástima, porque la licencia Twisted Metal es mucho más interesante que la de sus competidores, pero si no se aprovecha bien, puede jugar en contra.

Así que ya saben, sólo lo recomiendo para los fans de la saga, y aquellos que ya se aburrieron del Vigilante 8.

Compañía / Distribución: 989 Studios

Dirección de Internet: 989 Studios

1-4

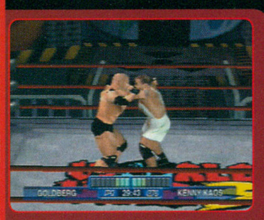


Lo Mejor: Un poco mejor que el TM3

Lo Peor: Pero no demasiado

65%

WCW Mayhem



Por: Mártín Varsano

Nuevamente nos encontramos en el ring de uno de los "deportes" más aclamados de los Estados Unidos, que en Argentina y el resto del mundo no cuenta con tantos seguidores. Así y todo los americanos tienen la virtud de hacer un juego piola de casi cualquier cosa que se les pase por la cabeza, y esto se puede aplicar especialmente si estamos hablando de Electronic Arts.

A WCW Mayhem lo pudimos ver (en un estado bastante precario, por cierto) en la última exposición E3. El título prometía llevar a este tipo de encuentros a un lugar donde nadie se había atrevido a llegar: Los vestuarios. Sí, por primera vez, los luchadores se bajan del ring para darse con todo lo que encuentren en el camino, desde sillas hasta minguitorios, pasando por los clásicos lockers y alguna vieja que se cruce en su camino.

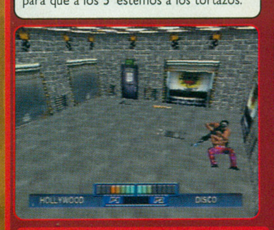
Así y todo, con el gran esfuerzo que se tomó EA de capturar los movimientos de estos monstruos, no puedo dejar de pensar que algunos movimientos no covencen del todo, ya que son medio rígidos. Algo que seguramente EA tratará de solucionar para el próximo WCW Mayhem (a propósito, como pueden ver en el título los luchadores pertenecen a la WCW, así que nos perderemos la oportunidad de controlar algunas moles "clásicas") de la WWF, como el gran "Undertaker".

Lo mejor del juego es la facilidad para ejecutar los movimientos, cosa que ayuda para que a los 5' estemos a los tortazos.

Compañía / Distribución: Kodak Interactive / EA

Dirección de Internet: www.ea.com

1-4



Lo Mejor: Poder pelear fuera del ring como nunca

Lo Peor: ¡Extrañamos a Undertaker!

69%



Fighting Force 2



Por: Martín Varsano

Todos sabemos que el primer Figthing Force no fue ninguna maravilla. El juego intentaba capturar la escencia de los viejos arcades de lucha laterales, como el "Double Dragon", pero para los jugadores de este siglo (o el pasado) la cosa no alcanzaba. Luego de un tiempo llega a nuestras manos su segunda parte, y lamentablemente hay que decir que el Fighting Force 2 tampoco será recordado como un clásico para la Playstation. Igualmente no todo está perdido. Déjenme que les diga la razón. Primeramente, para todos aquellos que quieran divertirse un rato rompiendo todo lo que encuentren en su camino, este juego es perfecto. Desde las tuberías (está ambientado en un posible futuro), hasta las computadoras y muebles, todo se puede reventar a diestra y siniestra. Y como recompensa a nuestros actos de violencia, seremos recompensados con diferentes armas y municiones, desde pistolas hasta hachas, todo para seguir rompiendo como mencionábamos antes. Lo malo es que no hay demasiado más que esto, y la inteligencia de nuestros enemigos dista mucho de ser "brillante". Es más, nos ven armados hasta los dientes, y vienen a atacarnos sin ninguna protección. Se imaginarán el resultado de la contienda. Pero bueno, si la destrucción masiva es lo tuyo, nada mejor que FF2. Sino pasá al siguiente review...

Compañía / Distribución: Core / Eidos Interactive

Dirección de Internet: www.eidos.com

1 · 1



Lo Mejor: Piña y patada por doquier

Lo Peor: No tiene soporte Multiplayer

58%

Las 24 horas de Le Mans



Por: Martín Varsano

En esta época, en donde han salido a la venta maravillas como el Gran Turismo 2, es difícil ser objetivos con "Las 24 horas de Le Mans", aunque es indudable que este nuevo título de Infogrames tiene suficientes cosas como para mantener entretenidos a los seguidores de este tipo de juegos. Primeramente, el control de los autos es mucho más sencillo que el del Gran Turismo 2, lo que da una satisfacción casi inmediata al conductor, que no debe pasar tanto tiempo calculando el timing para tomar las curvas. Pero no se engañen, tampoco es una pavada. Tal vez se ilusionen ganando un par de carreras al comienzo, pero al obtener autos más veloces de bonus, la cosa se va complicando gradualmente.
El nivel gráfico de los autos es muy bueno, con reflejos y todos los chiches, aunque no se puede decir lo mismo de las pistas, un poco simples en comparación con las de otros títulos del género. Y la gente de Infogrames, que siempre piensa en nosotros, ha incorporado la opción de los textos y relatos en castellano, aunque los últimos no aportan nada interesante y a los pocos minutos estarán desactivando la opción.
Así y todo, "Las 24 horas de Le Mans" es una opción muy válida para todos los fierreros de la Playstation.

Compañía / Distribución: Eutechnyx / Infogrames

Dirección de Internet: www.infogrames.com

1 a 2 · 2-6

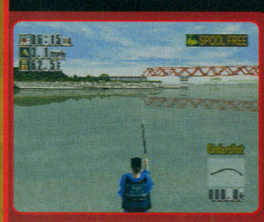


Lo Mejor: El detalle de los autos

Lo Peor: El sonido de los motores

72%

Bass Landing



Por: Martín Varsano

Bastante difícil fue catalogar este Bass Landing dentro de los deportes, porque tranquilamente se puede colocar dentro de los simuladores. Y esto se debe a la sencilla razón de que el juego es sin duda el simulador más realista de pesca que se haya visto alguna vez para la Playstation. De entrada nomás, cuando nos internamos en el entrenamiento (absolutamente necesario) nos damos cuenta de la cantidad de opciones que tiene el Bass Landing: Desde 4 tipos de lanzamiento, hasta el control de la tanza (y su grosor), señuelos, tipos de caña, y las diferentes técnicas para desplazar correctamente el señuelo en el agua. Y para que esto sea bien realista, por primera vez no se puede ver dentro del agua. Como pueden ver, todo un desafío. Y acá está el problema de este sensacional juego: Al tener tan pocos elementos arcade, la cosa se puede poner un tanto aburrida para los que no sean demasiado fanáticos de este deporte.
Como si todo esto fuera poco, los escenarios están generados en 3D, lo que ha permitido a los programadores darnos la posibilidad de manejar la lancha hasta el lugar que consideremos adecuado dentro del lago, otra opción más que interesante. Si tienen la paciencia (y tiempo) suficiente para jugar al BL, no se arrepentirán.

Compañía / Distribución: Agetec

aDirección de Internet: www.agetec.com

1 · 2-15



Lo Mejor: El nivel de realismo. Las opciones

Lo Peor: Un tanto difícil

87%



Millenium Soldier



Por: Martín Varsano

Luego de pasar por la PC y la Dreamcast, hace su arribo a la querida Play el Expendable, que aprovechando el auge del fin del milenio es conocido como "Millenium Soldier". Pero no se dejen engañar, ya que el juego es un muy buen arcade para los fanáticos de los tirines.
La vista del mismo es isométrica, con los escenarios y objetos completamente en 3D. La premisa del juego es sencilla: Tenemos un tiempo determinado para completar ciertos objetivos (léase demoler todo lo que se nos cruze), antes de que los preciosos minutos se terminen, y explotemos de una manera bastante espectacular. Los efectos de luces, explosiones y armas están muy bien realizadas, y el movimiento de nuestro soldadito ha mejorado ostensiblemente de la versión para PC. El único inconveniente es que todo es demasiado pequeño en la pantalla, por lo que deberán conseguirse algunas aspirinas para la migraña.
Lo mejor de todo es que Millenium Soldier ofrece la posibilidad de que dos jugadores participen simultáneamente en un mismo partido, y si no se ponen de acuerdo, podrán disputar las diferencias en un encuentro Deathmatch, con la pantalla dividida. Lo mejor de todo es que el juego no pierde nada de velocidad, aunque nos podemos perder fácilmente.

Compañía / Distribución: Infogrames
Dirección de Internet: www.infogrames.com



Lo Mejor: Interesantes efectos

Lo Peor: Ideal para generar migrañas

67%

Vigilante 8: S. Offense



Por: Martín Varsano

En contrapartida al amargo trago de ver que el Twisted Metal no mejora en sus nuevas versiones, tenemos a la gente de Luxoflux y su saga Vigilante, que en esta ocasión presenta una vuelta de tuerca interesante, incorporando autos futuristas en la década del '70. Ustedes ya saben: En el mundo de los videojuegos, al igual que en las películas, todo está permitido.
Uno de los aspectos más importantes y destacables de Vigilante 8: SO es el diseño de los niveles, con un nivel de interactividad pocas veces visto. Gracias a esto uno se sorprende continuamente con pequeños detalles (como un puerto a plena actividad) y nos hace sentir que no estamos solos frente a nuestros enemigos.
Otro punto para aplaudir es la posibilidad de participar cooperativamente con un amigo en el modo Quest, algo que no se ve mucho en la Play y que es bienvenido.
El nivel gráfico del juego es muy bueno, con un despliegue gráfico similar a su antecesor, más algunos detalles mínimos, como luces y nuevas explosiones, y el control sigue siendo preciso, con una respuesta en el manejo de los autos (y de la física) que el Twisted Metal seguramente envidia.
Ni hablar de la música, 16 temas im-pre-sio-nan-tes con sensacionales ritmos de la década del '70, y que hacen de nuestra aventura un paseo sin igual.

Compañía / Distribución: Luxoflux / Activision
Dirección de Internet: www.activision.com



Lo Mejor: Los escenarios. ¡La miusic!

Lo Peor: Ciertos powerups complican el manejo

77%

MTV Snowboarding



Por: Martín Varsano

Todos alguna vez nos habremos tentado con hacer algún tipo de deporte en la nieve... Pero no el snowboarding, ya que se sabe que es infinitamente más complicado que el ski tradicional, o sea que para nosotros, que no vivimos en Bariloche, es prácticamente imposible practicarlo sin correr el riesgo de romperse un par de decenas de huesos.
Pero a no deprimirse, que para eso está el MTV Snowboarding, amigos. Un título que por primera vez nos muestra la inmensidad de las pistas que se pueden recorrer, sin limitarnos a un espacio reducido, algo que lamentablemente ocurre en otros juegos similares.
Inicialmente tenemos cuatro países en donde podremos competir: USA, Japón, Noruega y Nueva Zelanda. Cada región está dividida en varios eventos, y de nuestra performance dependerá la habilitación de nuevas zonas y eventos.
Y como si esto fuera poco, para los que han recorrido incansablemente los niveles del juego, Radical incorporó un editor de pistas, que aunque tiene opciones un tanto limitadas, hará las delicias de los que tienen la necesidad de más.
Esto, junto a una muy buena calidad gráfica y una excelente banda de sonido, hace del MTV Snowboarding algo digno de ver... Sin los riesgos que este peligroso deporte implica.

Compañía / Distribución: Radical Ent. / THQ
Dirección de Internet: www.thq.com



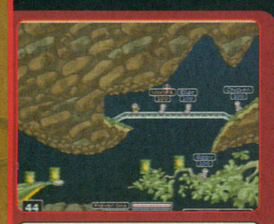
Lo Mejor: La amplitud de los niveles. La música

Lo Peor: En ciertas ocasiones se enlentece un poco

81%



Worms Armaggedon



Por: Santiago Videla

Con una idea tan simple como la de este juego, Team 17 logró crear algo verdaderamente único, que sin duda los va a mantener frente al televisor por largas horas, especialmente porque aquí pueden jugar hasta cuatro personas en una misma máquina, con tan sólo un pad.
Worms Armaggedon es un juego por turnos en el que simplemente tenemos que eliminar a los gusanos de los equipos contrarios usando un amplio arsenal con las armas más delirantes y sacadas que se puedan imaginar.
Sin lugar a dudas el fuerte de este juego es el modo para varios jugadores y seguramente aquellos que lo jugaron en PC saben a qué me refiero, posiblemente éste sea uno de los mejores "Multiplayer" que me haya tocado ver en Playstation y aunque gráficamente no sea algo revolucionario, la forma en la que todo está hecho es sencillamente genial.
En caso de que quieran jugarlo solos, también hay un modo "Deathmatch", e incluso podrán jugar una campaña con unas cuantas misiones, siempre y cuando logren aprobar el entrenamiento.
Tal vez el único problema que tiene Worms Armaggedon es que los oponentes de la máquina se toman un buen rato para pensar sus jugadas, pero de todas formas esto es algo que no molesta en lo más mínimo... en pocas palabras, un clásico indiscutible.

Compañía / Distribución: Team 17 / Hasbro Interactive
Dirección de Internet: www.hasbrointeractive.com



Lo Mejor: El modo "Multiplayer"

Lo Peor: Los enemigos tardan en pensar

92%



S. Showdown: Warriors Rage 2



Por: Santiago Videla

Parece ser que SNK ha intentado nuevamente volver al terreno de los juegos de pelea en 3D y aunque logró algunas mejoras con respecto a Fatal Fury: Wild Ambition, todavía hay algunas cosas que quedaron en el tintero.
Este nuevo Samurai Showdown usa la misma tecnología que Wild Ambition, pero la aprovecha mejor, especialmente porque los modelos de los personajes usan más polígonos y están animados de una forma más prolija y creíble.
A pesar de que los personajes están hechos en 3D, la acción del juego se sigue desarrollando en 2D de la misma forma que en los Street Fighter EX de Capcom, con la diferencia de que aquí podemos usar un comando que hace que los personajes den un paso hacia los lados, que es bastante útil para esquivar a nuestro rival.
Si bien gráficamente la calidad de este Samurai Showdown es muy buena, los prolongados tiempos de carga y la dinámica lenta de algunos combates terminan por cansarnos incluso en el modo para dos jugadores.
Si no fuese por estos problemas y por el hecho que está totalmente en japonés, tal vez este juego podría haber llegado más lejos, pero si ustedes son muy fanáticos de la serie Samurai Showdown, es muy posible que llegue a agradarles.

Compañía / Distribución: SNK
Dirección de Internet: No hay información disponible



Lo Mejor: Los modelos de los guerreros

Lo Peor: Los elevados tiempos de carga

67%

Q*Bert



Por: Santiago Videla



Si bien a principios de los 80 la versión original de Q*Bert fue un sensacional éxito, parece que a los creadores de esta nueva versión se les olvidó que los tiempos cambian y los juegos que son furor hoy por hoy ya nos son como los de antes.
Este nuevo Q*Bert, obviamente conserva el estilo de su ancestro, pero con algunas "novedades" que no lo ayudan mucho que digamos en este juego.
Nuestro objetivo es simplemente saltar sobre los distintos cubos que componen cada nivel y cambiarlos al color que nos indica la máquina.
Entre los nuevos agregados que veremos, está la modalidad "Adventure", que por cierto es prácticamente idéntica al modo original, salvo porque los diseños de los niveles son diferentes y aquí tendremos que ir rescatando a unos bichos similares al nuestro al final de cada mundo.
Otra de las nuevas opciones es que ahora pueden jugar dos personas al mismo tiempo, pero realmente creo que se necesita mucho más que eso para lograr que este juego pueda llegar a resultar.
Con gráficos bastante mediocres y estilo monótono, que cansa rápidamente, este nuevo Q*Bert no es más que la sombra de lo que fue su primera versión casi 20 años atrás y les aseguro que se van a divertir más jugando a la rayuela.

Compañía / Distribución: Atari / Hasbro
Dirección de Internet: www.hasbro.com



Lo Mejor: Se puede jugar de a 2

Lo Peor: Ni jugando de a 2 zafa

25%



TODOS LOS TITULOS!!



REPRODUCTOR DE VIDEO CD PELICULA EN TU CONSOLA!! EXCELENTE PRECIO AMPLIA VARIEDAD DE PELICULAS DEFINICION DIGITAL

TENEMOS TODO PARA SEGA Y FAMILY!!!



NOVEDAD!!
PISTOLA CON RETROCESO Y PEDALERA

WER®
E A L L
ODUCTOS ELECTRONICOS

NINTENDO 64
TENEMOS LOS MEJORES JUEGOS

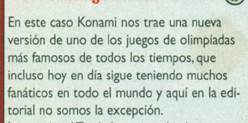
ULTIMA NOVEDAD!
SEGA DREAMCAST
LOS MEJORES TITULOS!!

ONCE) - CAP. FED. - TEL: 4865-8178
BADOS DE 9 A 20 HS.
AR - HTTP://WWW.GAME.COM.AR



Int. Track & Field 2000





Por: Santiago Videla

En este caso Konami nos trae una nueva versión de uno de los juegos de olimpíadas más famosos de todos los tiempos, que incluso hoy en día sigue teniendo muchos fanáticos en todo el mundo y aquí en la editorial no somos la excepción.

International Track & tiene todos los eventos que se encontraban en la versión original, pero a eso se le suman la mayoría de las pruebas que luego se vieron en su segunda parte (Hyper Sports en 1984) y como si esto fuera poco, también tiene una serie de eventos propios, como por ejemplo: Ciclismo, saltos ornamentales, carreras de canoas, etc.

Esta nueva versión de Track & Field está hecha totalmente en 3D y sus gráficos tienen un muy buen nivel de detalle y los modelos que se usaron tanto para los personajes como para los escenarios se ven bastante reales.

La acción de este juego es un poco más lenta que la de sus antepasados, pero igualmente resulta muy entretenido, especialmente porque pueden participar hasta 4 personas al mismo tiempo con sólo dos controles.

Eso sí, a menos que tengan un buen pad con disparo automático es muy posible que después de jugarlo vayan a necesitar un par de brazos de repuesto, especialmente si intentan pasar los récords de cada prueba.

Compañía / Distribución: Konami

Dirección de Internet: www.konami.com



Lo Mejor: La variedad de eventos

Lo Peor: Te deja a la miseria

75%

Street Fighter EX 2



Por: Santiago Videla

Hasta el momento, la serie de los Street Fighter EX hecha por la gente de Arika nunca ha tenido mucho protagonismo en comparación con el resto de los juegos de pelea distribuidos por Capcom, esta segunda parte no aporta demasiadas novedades a esta saga.

Con gráficos notablemente mejorados con respecto a la primera parte (en especial los de los personajes), Street Fighter EX 2 sigue siendo más de lo mismo, pero con un par de personajes nuevos entre otras cosas.

Pese a los gráficos 3D, la acción de este juego sigue desarrollándose en 2D, casi de la misma forma que en el título anterior, pero ahora además de los combates comunes en el modo arcade se le suman un par de "Bonus Stages".

Salvo un par de opciones nuevas entre las que se encuentra un modo llamado "Director", que nos permite grabar repeticiones, editar las cámaras, etc, el resto del juego no tiene demasiados cambios, de hecho los movimientos, ataques especiales y super combos siguen siendo idénticos a los de los juegos de la serie Alpha, así que se van a acostumbrar en cuestión de segundos.

Si bien SF EX2 tiene la misma jugabilidad de los Street Fighter Alpha, en lo personal, me quedo con las versiones en 2D, igualmente si se engancharon con su primera parte, este de seguro les va gustar.

Compañía / Distribución: Arika / Capcom

Dirección de Internet: www.capcom.com



Lo Mejor: Los gráficos

Lo Peor: Tarda bastante en cargar

69%

Killer Loop



Por: Santiago Videla

Aparecido prácticamente de la nada y con un parecido más que casual a juegos de la onda de Rollcage o Wipeout (por nombrar algunos), Killer Loop se presenta como una alternativa válida para todos los aficionados a las carreras futuristas.

Al poco tiempo de jugarlo, claramente se nota que una de las "fuentes de inspiración" que más motivó a los creadores de este juego fue Rollcage, ya que en la mayoría de los circuitos hay tramos en los que podemos correr por las paredes o incluso por el techo, por otro lado también podemos ir agarrando distintos "Power-Ups", que nos darán armas para complicarle la vida a aquellos que intenten pasarnos.

Lo más sobresaliente de este juego sin duda son sus gráficos, el diseño de cada pista es muy bueno, las texturas que usa tienen un muy buen nivel de detalle y lo mejor de todo es que la velocidad del juego se mantiene casi siempre constante a 30 cuadros por segundo.

Los puntos más flojos de Killer Loop son los diseños de algunos vehículos y el sonido, ya que en general es bastante básico y no está al nivel del resto del juego. Además sus opciones son bastante reducidas y no tiene modos para jugar en "Multiplayer", pese a todo esto, Killer Loop es una buena propuesta para el que le guste este tipo de juegos.

Compañía / Distribución: Crave Entertainment

Dirección de Internet: No hay información disponible



Lo Mejor: La ambientación

Lo Peor: El modo "Multiplayer"

69%



Test Drive Off-Road 3



Por: Santiago Videla

Con este título, no me cabe la menor duda que la serie de los Test Drive Offroad ha caído en una zanja de la que le resultará muy difícil salir.

Para empezar, el juego tiene las clásicas opciones que tenían las dos versiones anteriores sin ninguna novedad importante, que no sean los nuevos vehículos y pistas, que por cierto no son nada del otro mundo.

Esta vez, las pistas tienen un terreno bastante más irregular que en los dos primeros títulos, decisión que me parece acertada, pero desafortunadamente este relieve más pronunciado trae consigo algunos problemas.

Uno de estos "problemitas", es que en varios lugares de cualquier escenario, al hacer maniobras más o menos bruscas, hasta el más liviano y potente de los vehículos se puede llegar a quedar derrapando en el lugar, incluso en pendientes que podrían subirse en bicicleta. Además la respuesta de los autos es bastante imprecisa, lo que hace que el juego resulte frustrante.

Gráficamente tampoco es una maravilla e incluso su versión anterior se veía mejor; en cuanto al modo "Multiplayer" lo único que puedo decirles es que mejor lo olviden, porque la pérdida de velocidad es tan grande que difícilmente van a poder maniobrar como corresponde.

Tal vez lo más rescatable de todo esto sean los modelos de algunos vehículos y un par de pistas, pero creo que hace falta más que eso para que éste deje de ser un juego mediocre.

Compañía / Distribución: Infogrames
Dirección de Internet: www.infogrames.com



Lo Mejor: Un par de escenarios

Lo Peor: Es aburrido y frustrante

46%



Runabout-2



Por: Santiago Videla

Hace algún tiempo atrás, la primera parte de este juego fue bastante reconocida por ser uno de los juegos que aportó una serie de ideas nuevas al género, introduciendo el tema de las persecuciones, que luego fue tomado y mejorado para convertirse en una fórmula muy exitosa, como sucedió con Driver. Lamentablemente en este caso, la palabra éxito y Runabout-2 van por caminos diferentes, ya que la primera impresión que me dió este juego es la de ser una parodia. De haber estado bien hecho, posiblemente este juego podría haber resultado interesante, pero en lugar de eso lo que tenemos es un simple clon de Driver, con errores que causan gracia, por no decir otra cosa.

Con la excepción de los gráficos, que tampoco son los mejores, el resto del juego es más que común, aquí nuestro peor enemigo es el tiempo, ya que el límite que tenemos para hacer cada nivel es demasiado justo.

En Runabout-2 los policías casi nunca nos persiguen y cuando lo hacen, basta con tan sólo un simple toque para hacerlos estallar, además podremos ver cómo la gente que va por la calle es capaz de correr a los saltos a más de 200 km/h cuando nos ve venir, cosa que resulta por demás cómica.

Si a esto le sumamos la baja calidad tanto del sonido como la de la música, lo que nos queda es perseguir algo un poco mejor que este juego momia.

Compañía / Distribución: Climax
Dirección de Internet: No hay información disponible



Lo Mejor: Ver correr a los peatones

Lo Peor: Es aburrido y super difícil

32%



Nascar 2000



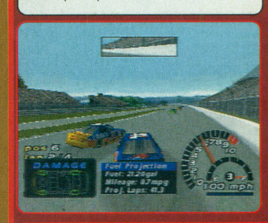
Por: Santiago Videla

Uno de los detalles más llamativos de Nascar 2000 es el nivel de realismo que la gente de EA Sports ha logrado darle, en este juego podemos competir en 18 pistas que son nada menos que reproducciones muy fieles de los más reconocidos circuitos de esta categoría y además de eso podremos correr en 5 pistas nuevas, que han sido agregadas, como para darle un poco más de variedad.

Otro detalle importante es que Nascar 2000 nos permite modificar la mecánica de los autos y configurar muchos de sus aspectos en forma manual, cosa que resulta muy útil en los niveles de dificultad más avanzados y lo convierten en algo ideal para los amantes de los "fierros", que quieran meter mano en todos lados.

Si de realismo se trata, los gráficos son el primer punto que hay que tener en cuenta, cada auto es una reproducción excelente de los modelos reales, con todas sus insignias y distintivos, también hay que destacar las pistas, ya que están recreadas de una forma muy convincente y todas ellas están acompañadas por muy buenos efectos especiales, además y como si esto fuera poco, las paradas en los boxes ahora son interactivas y nosotros tendremos que ayudar a poner el auto a punto. De más está decir, que si lo de ustedes es el Nascar, aquí tienen una muy buena opción para ir tomando en cuenta.

Compañía / Distribución: EA Sports / Electronic Arts
Dirección de Internet: www.easports.com

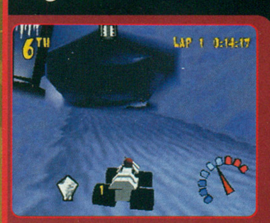


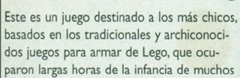
Lo Mejor: Los gráficos

Lo Peor: Muy complejo para principiantes

79%

Lego Racers





Por: Santiago Videla

Este es un juego destinado a los más chicos, basados en los tradicionales y archiconocidos juegos para armar de Lego, que ocuparon largas horas de la infancia de muchos de nosotros.
Lego Racers en sí es un juego bastante simple con algunas semejanzas a títulos como Crash Team Racing o similares, con varias pistas ambientadas en diferentes "sets" de la colección Lego, como por ejemplo: El espacio, el antiguo Egipto, la sala de los piratas y algunos otros más, entre los que se encuentran varios niveles ocultos.
Dentro de los distintos modos de juego tenemos las clásicas opciones para jugar campeonatos y carreras individuales hasta con dos jugadores al mismo tiempo con pantalla dividida.
Este juego también tiene opciones que nos servirán para crear el personaje que vamos a usar para correr y también podremos armar nuestro propio auto usando las piezas que normalmente se ven en cualquier Lego.
Los gráficos de Lego Racers tienen una buena calidad y los modelos de los personajes y vehículos son idénticos a los de los juegos para armar, lo que hace que cualquier chico pueda identificarlos fácilmente.
Creo que hoy por hoy no son muchos los títulos para chicos que se ven en Play, por eso es que Lego Racers es una alternativa muy interesante para todos ellos.

Compañía / Distribución: Lego Media

Dirección de Internet: No hay información disponible



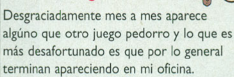
Lo Mejor: Podemos armar nuestros autos

Lo Peor: A un chico puede resultarle difícil

70%

Aironauts





Por: Santiago Videla

Desgraciadamente mes a mes aparece algúno que otro juego pedorro y lo que es más desafortunado es que por lo general terminan apareciendo en mi oficina.
Aironauts es uno de esos títulos a los que me estoy refiriendo y a veces me inclino a pesar de que están hechos con el único fin de atormentar a quienes los van a revisar, en este caso yo.
En este juego podremos elegir ocho personajes diferentes, que tienen unas ridículas alas sujetas en la espalda y tendremos que participar de una serie de eventos que son tan divertidos como apretarse los dedos con una puerta, por no decir otra cosa.
En cada uno de los diminutos escenarios que vamos a recorrer, tendremos que hacer cosas como: Dispararle a latas, destruir varios blancos, pasar por una serie de anillos, correr una carrera contra un oponente de la máquina y cuando hayamos completado todas las pruebas de un nivel nos vamos a tener que enfrentar con un guardián luego del cuál se habilitará un nuevo escenario en el que tendremos que hacer lo mismo otra y otra vez.
Con gráficos que no son la gran cosa y un desarrollo bastante embolante Aironauts ha sido uno de los platos desagradables que mis queridos amigos me han preparado, y si se les cruza por delante, creo que no hace falta decir que vuelen hacia otro lado.

Compañía / Distribución: Red Storm / Take 2

Dirección de Internet: No hay información disponible



Lo Mejor: El logo

Lo Peor: El juego

20%

Clock Tower II

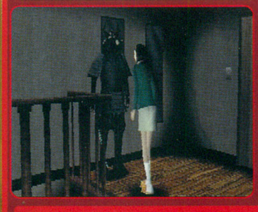


Por: Maximiliano Ferzzola

Creo que debería empezar este Final Test advirtiéndoles la clase de juego que es CTII. Es una aventura de horror, hasta ahí vamos bien. Con una excelente historia de fondo; seguimos bien. Los gráficos 3D no son una maravilla, aunque sirven. Pero el sistema de control se remite al recontra archiconocido, por los usuarios de PC, Point-and-Click. Al estilo "Discworld": Tenemos que manejar los movimientos y las acciones del personaje a través de un cursor que nos dice qué podemos o no tocar o dónde podemos ir y dónde no. Me parece que este antiguo estilo de juegos es algo de lo que la PlayStation debería prescindir, pero gustos son gustos. ¡Y si hubo una continuación del Clock Tower original, que usaba la misma interface, es porque a algunos les gusta! Nosotros manejamos a Alyssa, una adolescente de 17 años, que dentro de su cuerpo tiene otra persona, Mr. Bates. Para completar el juego debemos usar ambas personalidades, ya que una puede hacer lo que otra no, o una le presta singular atención a un ítem que para la otra no tiene importancia. Pero he aquí que la interface no es el único problema del juego de Human Entertainment. Me parecen ridículas ciertas situaciones, como las del principio del juego: vemos una escalera, llevamos el cursor hacia ella pero no nos deja subir; antes deberemos recorrer otras habitaciones para que la escalera se nos habilite... ¿dónde se ha visto eso? Y de estas situaciones hay a montones. En fin, si les gusta el terror y no tienen problemas con la interface, compren CTII. Es una buena historia. Yo voy a seguir con los juegos que me brindan cierta libertad de acción. ¡He dicho!

Compañía / Distribución: @@@@

Dirección de Internet: @@@@



Lo Mejor: El ambiente terrorífico que logra

Lo Peor: El sistema de juego y como está aplicado

64%



Supercross 2000



Por: Martín Varsano

Como es lógico, Electronic Arts no podía quedarse afuera del mercado de los arcades de motocross, y hace su primera incursión con el Supercross 2000, que aunque es un buen intento, deja algunas cosas en el tintero para una más que probable secuela.
El juego está dividido en dos tipos de competencias: Racing y Freestyle. El primer modo nos posibilita correr en diferentes circuitos, mientras que en Freestyle podremos hacer todo tipo de piruetas aéreas, en grandes arenas con elevaciones, saltos y otras menudencias.
Todo estaría fantástico si no fuera por el problema del control de nuestra moto, algo que EA va a tener que solucionar para el Supercross 2001. Lo más complicado es sin duda la poca maniobrabilidad de la moto en las curvas, ya que por más que hagamos un esfuerzo nunca parece doblar lo suficiente. De todas formas, hay que reconocer que el juego tiene parte del estilo de los juegos a los que nos tiene acostumbrados EA, y se rescata como se comportan las motos con respecto al terreno, los comentarios de la TV y los replays.
Sin lugar a dudas los juegos de este estilo que revisamos anteriormente (como el Supercross Circuit) superan ampliamente al pollo de EA, pero conociendo a la empresa, esto pronto va a cambiar.

Compañía / Distribución: MBL Research / EA
Dirección de Internet: www.ea.com

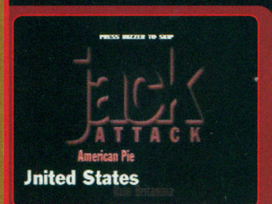


Lo Mejor: La física de las motos

Lo Peor: El control

51%

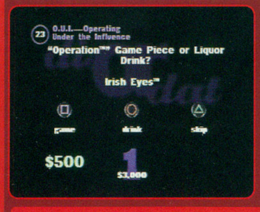
You don't know Jack



Por: Martín Varsano

Por fortuna para todos los usuarios de Playstation, llega uno de los juegos más aclamados para PC: You Don't Know Jack. Y sorprendentemente, lo más interesante de este juego es que no hay que matar marcianos alocadamente, ni practicar movimientos de judo a un oponente: Es simplemente un juego de preguntas y respuestas, en donde los participantes deberán probar (a sus amigos) su rapidez mental con interrogantes realmente desopilantes.
En los 2 CDs que componen el juego hay más de 1400 preguntas, y estas se responden de manera similar que en los juegos de TV: El primero que toca un botón del controlador, debe contestar. Si lo hace correctamente, suma una X cantidad de puntos. Si lo hace mal, los puntos van en contra.
El único inconveniente del YDKJ se encuentra en que el locutor (sencillamente desopilante) habla en un perfecto inglés, pero sin ningún tipo de subtítulos ni nada por el estilo, o sea, que si no tienen un conocimiento básico del idioma y de alguna que otra costumbre americana (muchas preguntas se basan en eso) el juego les parecerá un bodrio absoluto.
Ahora bien, si poseen lo anteriormente descripto, les prometo que el YDKJ es una experiencia increíble, que reiterarán miles de veces con sus amigotes.

Compañía / Distribución: Berkeley
Dirección de Internet: No hay información disponible



Lo Mejor: La originalidad

Lo Peor: Hay que saber inglés sí o sí

87%

Bass Rise



Por: Martín Varsano

Como pueden ver en la sección de Final Test este mes, nos pusimos a revisar como locos juegos de pesca, que abundan en la Playstation, sin duda por la gran preferencia de los usuarios japoneses y americanos de este preciado deporte. Lamentablemente, no todo lo que está disponible en el género tiene la misma calidad, y de los tres juegos que me tocó revisar este mes, el Bass Rise queda tercero cómodo.
Y es una verdadera lástima, ya que el título podría haber ofrecido mucho más, especialmente con el engine de Bandai que ofrece superficies acuáticas como nunca se había visto antes, en las cuales cae el señuelo creando ondas, que se apaciguan suavemente, igual que en la realidad. El problema radica en que el programa ofrece una gran variedad de señuelos (más de 100), pero las técnicas para utilizarlos son escasas, por lo que se hace un tanto aburrido. Y ni hablar del sonido, totalmente irreal, sacándonos de la atmósfera que este tipo de juegos debe tener.
Así y todo, vale la pena ver en movimiento el engine gráfico comentado anteriormente, pero mi consejo, para los que quieran probar este tipo de juegos, es que compren el Fisherman's Bait 2 o el Bass Landing.

Compañía / Distribución: Bandai
Dirección de Internet: www.bandai.com



Lo Mejor: El engine gráfico

Lo Peor: El sonido

49%

CyberTiger



Por: Martín Varsano

Hay juegos de golf que intentan emular hasta el último detalle de este apasionante deporte, y hay otros que realizan un acercamiento "light" del mismo, como el Mario Golf, con un toque caricaturesco, haciendo un producto interesante para los que nunca en la vida probarían títulos de la primera categoría.
El problema del CyberTiger es que se queda en el medio, incorporando muchas de las características de los juegos de golf "serios", pero dejando de esa forma un poco de lado a los principiantes, que tal vez no encuentren en el CyberTiger un juego del cual podamos disfrutar a los 5' de estar jugando.
No me malinterpreten, tiene algunas cosas a favor, como el control de la pelota, la posibilidad de partidos multiplayer, y la presencia "virtual" de uno de los jugadores más grandes que alguna vez haya visto este deporte, pero también tiene sus problemas, como por ejemplo el sonido, algo que sorprende viniendo de EA Sports. Y la sensación general que deja es que no es todo lo divertido que debiera ser.
Yo personalmente recomiendo esperar hasta la salida del Tiger Woods 2000, algo que seguramente atraerá mucho más la atención de todos los seguidores virtuales de este deporte, cosa que el CyberTiger no hace.

Compañía / Distribución: EA Sports
Dirección de Internet: www.easports.com



Lo Mejor: El control de la pelota
Lo Peor: Es un poco aburrido

56%

NHL Faceoff 2000



Por: Martín Varsano

Si tuvieron la oportunidad de chequear el test que realizamos del NHL Faceoff '99 hace exactamente trece meses, seguramente recordarán que le dimos un muy buen puntaje a este juego de hockey de 989 Studios. En esta ocasión nos toca probar su nueva reencarnación, NHL Faceoff 2000, y alegremente debemos informarles que la compañía hizo los deberes y arregló ciertos problemitas que molestaban en el juego anterior.
Primeramente, muchos de los usuarios se enervaron ante la IA del título, y para mejorar este aspecto la empresa contrató a Scottie Bowman, entrenador de los Red Wings, y se nota claramente que hizo un excelente trabajo. La computadora indudablemente juega mucho mejor.
Por el otro lado, vale la pena destacar que se agregaron 150 animaciones con respecto a su predecesor, haciendo los movimientos de los jugadores (especialmente el arquero y las jugadas ofensivas) más realistas.
La parte gráfica y los controles del juego son similares al NHL Faceoff '99, pero lo que realmente sobresale es el sonido, con los comentarios de Mike Emrick y Darren Pang, junto con el sonido ambiental (llamése ruidos), música y el público.
En síntesis, una muy buena propuesta para quienes deseen hacerse un partidito de hockey en su tiempo libre.

Compañía / Distribución: 989 Studios
Dirección de Internet: www.989studios.com



Lo Mejor: Las mejoras en la IA
Lo Peor: Similar a su predecesor

74%

NBA Basketball 2000



Por: Mártín Varsano

Es increíble como todavía la calidad gráfica de algunos juegos sigue sorprendiéndonos. Este es el caso del NBA Basketball 2000, que nos ofrece uno de los juegos de básket con los mejores gráficos que se pueden obtener de la Play. Esto se debe al trabajo que se tomaron los programadores para mostrarnos pequeños detalles que hacen las delicias de los seguidores de este deporte, como por ejemplo los jugadores practicando tiros al aro antes del comienzo del partido, o la presentación de los jugadores, que obviamente son los reales al tener Fox la licencia correspondiente.
Otro punto para destacar es la animación de los jugadores, aunque los mismos no tengan demasiadas características que los diferencien, al margen de su tamaño. Y ni hablar de los replays de las mejores jugadas, en una pantalla dividida mostrando con dos cámaras diferentes la acción.
Pero para nuestro pesar, no todo son rosas en el NBA Basketball 2000. Uno de sus problemas reside en la inteligencia artificial de los jugadores, que realizan en ciertas ocasiones jugadas erróneas, poniéndonos los pelos de punta, al igual que a los entrenadores de la NBA en la vida real. Igualmente, si tienen un amigo para suplantar a la máquina, el juego es una de las mejores opciones para la PSX.

Compañía / Distribución: Radical Ent. / Fox
Dirección de Internet: www.ea.com



Lo Mejor: Los gráficos
Lo Peor: La inteligencia artificial

73%



NBA Showtime: NBA on NBC



Por: Martín Varsano

¿Se acuerdan del NBA Jam, y cómo se divertían con esos partiditos de dos contra dos en los cuales prácticamente no había reglas? Bueno, si quieren revivir la gloria de esos días, nada mejor que el NBA Showtime: NBA on NBC, o si lo prefieren "NBA Jam 3D".

Y la comparación entre los dos títulos no es caprichosa, ya que el NBA Showtime es un producto de Midway, y todo indica que es el sucesor natural de el viejo arcade de básket de antaño. Esta versión (el juego va a estar disponible para la Dreamcast, Nintendo 64 y hasta Gameboy), es bastante similar a la de los arcades, aunque se ve que ha sufrido algunas alteraciones en la parte gráfica (específicamente en el detalle de los jugadores) para que corriera a una velocidad decente en la vieja Play.

La mayor diferencia con el NBA Jam radica en la inclusión de fouls. Después de que un jugador hace cinco faltas en un cuarto, al equipo contrario se le concede un tiro libre para tres puntos. Pero esto no es todo, ya que también podemos crear nuestro propio jugador, eligiendo nuestro aspecto, número de camiseta y modificando atributos básicos como altura, peso, poder y habilidad para encestar. A medida que vayamos ganando estos atributos pueden aumentarse, al igual que nuestras ganas de seguir cosechando victorias.

Compañía / Distribución: Eurocom / Midway

Dirección de Internet: www.midway.com



Lo Mejor: Muy divertido

Lo Peor: Gráficos un tanto precarios

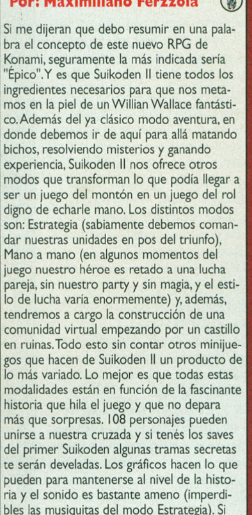
67%



Suikoden II



Por: Maximiliano Ferzzola



Si me dijeran que debo resumir en una palabra el concepto de este nuevo RPG de Konami, seguramente la más indicada sería "Épico". Y es que Suikoden II tiene todos los ingredientes necesarios para que nos metamos en la piel de un Willian Wallace fantástico. Además del ya clásico modo aventura, en donde debemos ir de aquí para allá matando bichos, resolviendo misterios y ganando experiencia, Suikoden II nos ofrece otros modos que transforman lo que podía llegar a ser un juego del montón en un juego del rol digno de echarle mano. Los distintos modos son: Estrategia (sabiamente debemos comandar nuestras unidades en pos del triunfo), Mano a mano (en algunos momentos del juego nuestro héroe es retado a una lucha pareja, sin nuestro party y sin magia, y el estilo de lucha varía enormemente) y, además, tendremos a cargo la construcción de una comunidad virtual empezando por un castillo en ruinas. Todo esto sin contar otros minijuegos que hacen de Suikoden II un producto de lo más variado. Lo mejor es que todas estas modalidades están en función de la fascinante historia que hila el juego y que no depara más que sorpresas. 108 personajes pueden unirse a nuestra cruzada y si tenés los saves del primer Suikoden algunas tramas secretas te serán develadas. Los gráficos hacen lo que pueden para mantenerse al nivel de la historia y el sonido es bastante ameno (imperdibles las musiquitas del modo Estrategia). Si cuando viste Corazón Valiente añorabas vivir una aventura de tales dimensiones, éste es un juego que no podés dejar pasar. Si bien es más de lo mismo, es mucho de lo mejor.

Compañía / Distribución: Konami

Dirección de Internet: www.konami.com



Lo Mejor: La historia y las modalidades

Lo Peor: Los gráficos

79%



Vandal Hearts II



Por: Maximiliano Ferzzola

Siguiendo la premisa establecida por Final Fantasy Tactics, Vandal Hearts II trata de imponerse como un digno adversario dentro de la arena de los juegos de rol estratégicos aplicando algunas innovaciones al género. Pero, al igual que Vandal Hearts I, no logra ni llegarle a las rodillas al creador de esta clase de juegos. Y no es que sea malo, no lo es. Pero lo que Konami tiene que entender es que si quiero leer un libro voy a la biblioteca y si quiero ver un dibujito sintonizo Magic Kids; cuando me pongo frente a la PlayStation es para jugar. Si por lo menos en esos diez minutos que pasan entre batallas la historia fuese interesante... ¡pero no! Los gráficos tampoco son cosa de otro mundo y el sonido zafa hasta ahí nomás. Ahora, si ignoramos lo anterior, Vandal Hearts II resulta un juego interesante, ya que introduce algunas novedades que se agradecen. Una de ellas es el Dual Battle System, que en criollo quiere decir que el enemigo mueve en el mismo turno que nosotros. Otra, es que uno va orientando el rol de sus personajes de acuerdo a las armas y hechizos que, combinados, transforman por ejemplo a aquellos que empuñen una espada con poderes curativos en un clérigo.

Es evidente que Konami deberá buscar mejores guionistas. De todas maneras, Vandal Hearts II sigue el estilo de su predecesor con cierto éxito y, a pesar de sus defectos, es un producto que gustará a los seguidores del rol estratégico.

Compañía / Distribución: Konami

Dirección de Internet: www.konami.com

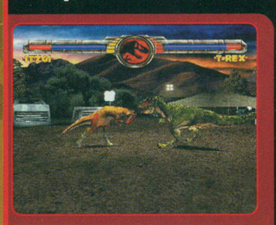


Lo Mejor: Las innovaciones

Lo Peor: Los gráficos y la historia

62%

Warpath

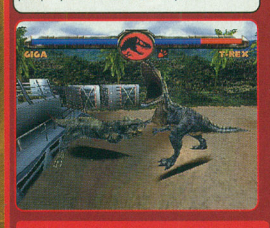


Por: Maximiliano Ferzzola

Primero que nada, establezcamos que los dinosaurios fueron grandes, lentos, pesados, fofos y feos. Y tal cual fueron, se reproducen en este nuevo juego de lucha de la gente de Electronic Arts. Esto vale tenerlo en consideración, ya que el punto fuerte de Warpath reside en el "realismo" de los dinosaurios. No es casualidad, entonces, que la gente de Dreamworks, la misma que hizo creíbles a estos bichos en la pantalla grande, haya estado metida en la elaboración de Warpath. Otra cuota de realismo la otorga la opción Museum, en donde nos explican todos los datos científicos de los dinos con los que vamos a batallar. Ocho son, en un primer momento, los reptiles a elegir (más seis ocultos) entre los que encontramos los clásicos del cine, como el T-Rex y el Velocirraptor, pero también podemos vernos cara a cara con el ¡Gigantosaurio!, el carnívoro más grande conocido por la historia y que además ¡es Argentino! (¡Aguante el Gigantosaurio!). Arcade, Versus, Practice son las primeras opciones de juego; las otras, como el modo Survivor, se irán habilitando a medida que lo vayamos pasando. En resumen, es un buen juego sólo para los fanas de estos bichos prehistóricos y para aquellos que disfruten de una peleíta mano a mano con su mejor amigo. Aunque las arenas podrían haber tenido el mismo nivel de detalle que los dinos, se anhelan las animaciones digitalizadas de los finales y a veces desearíamos que los bichos se movieran un poco más rápido. Una lástima porque podría haber sido mejor.

Compañía / Distribución: Dreamworks / EA

Dirección de Internet: www.ea.com



Lo Mejor: El poder de estos terribles reptiles

Lo Peor: El poco detalle de los escenarios

65%

Space Invaders



Por: Santiago Videla

Personalmente nunca estuve de acuerdo con esta manía que le está agarrando a muchas compañías por resucitar grandes clasicos del año del tuje e intentar currar unos mangos con juegos como Asteroids, Centípede y Q*Bert, entre otros miles.
Era más que obvio que tarde o temprano Space Invaders también iba a caer en esta lamentable movida y es por eso que hoy los tenemos ante nosotros.
Con cientos de clones de este popular arcade dando vueltas por ahí, esta versión no aporta demasiados cambios al estilo ultra repetitivo del original.
Como novedades más importantes, además de los gráficos tenemos la posibilidad de conseguir un disparo especial destruyendo 3 bichos del mismo color.
También tenemos la incorporación de un enemigo final, que vendrá a complicarnos la vida una vez que hayamos superado una cierta cantidad de niveles.
Sin duda Space Invaders fue todo un súper clásico allá por 1978, pero por lo general, los juegos de este estilo hoy en día terminan siendo un super bodrio de los cuales éste no es la excepción. Además su inexistente dificultad permite que cualquiera que más o menos la tenga clara con los juegos de naves, lo termine en menos de una hora sin ningún esfuerzo. En otras palabras, si la nostalgia los ataca, consulten a su médico.

Compañía / Distribución: Z-Axis Ltd. / Activision

Dirección de Internet: www.activision.com



Lo Mejor: Efectos especiales psicodélicos

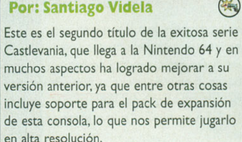
Lo Peor: Juego simple y muy embolante

30%

Castlevania: L. of Darkness



Por: Santiago Videla



Este es el segundo título de la exitosa serie Castlevania, que llega a la Nintendo 64 y en muchos aspectos ha logrado mejorar a su versión anterior, ya que entre otras cosas incluye soporte para el pack de expansión de esta consola, lo que nos permite jugarlo en alta resolución.
Esta vez tenemos como protagonista principal a Cornell, un nuevo personaje de la serie, que tiene la habilidad de transformarse en hombre lobo, para así aumentar su fuerza y sus defensas.
También están presentes los ya conocidos Reinhardt y Carrie, que en un principio estarán ocultos, pero quedarán habilitados una vez que hayamos conseguido terminar el juego.
Legacy of Darknes tiene la clásica ambientación que estamos acostumbrados a ver en todos los Castlevania, pero con la ayuda del pack de expansión, los gráficos de esta versión mejoran bastante.
Desafortunadamente la mayor calidad de los gráficos y las texturas en alta resolución trae consigo una pérdida de velocidad que a veces puede llegar a ser molesta; además tenemos la posibilidad de jugar desde tres vistas diferentes, como para que podamos ajustar la cámara de acuerdo a la situación que se nos presente.
Para ir terminando, si les gustó la versión anterior, esta sin duda les va a agradar.

Compañía / Distribución: Konami

Dirección de Internet: www.konami.com



Lo Mejor: Los escenarios

Lo Peor: Las pérdidas de velocidad

71%

Virtua Striker 2 v 2000.1



Por: Santiago Videla

Este nuevo lanzamiento de Sega es nada menos que una versión con algunas mejoras del clásico Virtua Striker 2 de salón. Aquí veremos a todos los equipos que aparecen en el original (Argentina también está) y si bien muchos de sus gráficos han sido levemente mejorados, la jugabilidad de este título con respecto al original es la misma.
Como principal agregado esta versión tiene un menú llamado "Variations", que tiene tres diferentes modos de juego, que son: "Tournament", "League" y "Ranking", que son un buen complemento para la ya clásica modalidad "Arcade". Además de eso, ahora podremos ver que en las repeticiones de los goles la pelota es seguida por un efecto muy parecido al del conocido TeleBeam, como para que se pueda apreciar mejor lo que sucedió en la jugada ¿no Macaya?
Si ustedes alguna vez jugaron a la versión de salón, entonces no van a tener problemas para acostumbrarse a este juego, ya que los controles siguen siendo los mismos.
Increíblemente este V. Striker no tiene soporte para el comando análogo del pad de la Dreamcast, que podría habernos facilitado mucho las cosas. A pesar de ser japonés, todas sus opciones están en inglés y lejos de ser una simulación, este juego es una sensacional conversión, con excelentes gráficos y una buena variedad de equipos, que cualquier fanático del arcade original no se puede perder.

Compañía / Distribución: Sega
Dirección de Internet: www.sega.com
1-2
10



Lo Mejor: Los gráficos

Lo Peor: No funciona con el comando análogo

78%

Soul Fighter



Por: Santiago Videla

Con un notable parecido al legendario Golden Axe, aunque con algunas fallas, Soul Fighter es un buen juego que podría haber llegado a estar mucho mejor.
Al empezar a jugar podemos seleccionar 3 personajes diferentes (un guerrero, una asesina y un mago), cada uno con sus propias habilidades y básicamente lo que tenemos que hacer durante el juego es recorrer cada escenario bajándole los dientes a todos los malos que se nos crucen por delante.
Por el lado de los gráficos, la calidad de este juego es muy buena, ya que tanto los escenarios, como los personajes tienen un muy buen nivel de detalle y todo se mueve de una forma muy suave.
La dinámica del juego es la misma de Golden Axe, con la diferencia que aquí todo está en 3D y casualmente el problema más grave que tiene Soul Fighter es el manejo de la cámara, ya que en muchas ocasiones hace lo que se le da la gana y nos termina enfocando desde los ángulos más incómodos, cosa que resulta bastante frustrante.
Otro punto en contra es que el juego no tiene un modo para 2 jugadores, pero supongo que no hubiese sido posible implementarlo por el tema de la cámara.
Igualmente y a pesar de que no es un clásico, todo Soul Fighter es un buen juego y es posible que si lo ven funcionando les guste.

Compañía / Distribución: Toka / Red Orb
Dirección de Internet: www.redorb.com
1
10

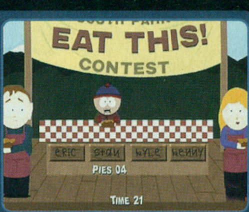


Lo Mejor: Los gráficos

Lo Peor: El manejo de la cámara

67%

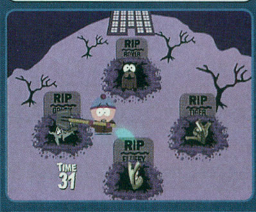
S. Park: Chef's Luv Shack



Por: Santiago Videla

Con Chef's Luv Shack, Acclaim nos muestra de una forma muy clara y precisa, cómo desperdiciar por completo una excelente licencia como la de South Park haciendo uno de los juegos más momia que había visto en los últimos tiempos.
Cuando este título todavía estaba en etapas de desarrollo parecía bastante prometedor, e incluso nos tenía bastante intrigados, porque se suponía que sería una especie de You don't know Jack, con el clásico y punzante humor de los personajes de la serie.
En sí, éste es un juego de preguntas y respuestas basado en esta popular serie, en el que al terminar cada ronda tenemos que jugar en algunos mini-juegos extremadamente básicos y sin atractivo.
Al poco tiempo de jugarlo, nos fuimos dando cuenta que lo que habían hecho con este juego era algo irrecuperablemente malo y con preguntas poco imaginativas; por otra parte, en lugar oír la clase de jodas que estábamos esperando, nos topámos con 4 personajes que lo único que hacían era permanecer callados la mayor parte del tiempo, repitiendo de vez en cuando 3 o 4 frases distintas.
Como broche de oro, los tiempos de carga de este juego son extraordinariamente elevados en todas sus versiones (Dreamcast, Playstation y PC) y la poca acción que tiene se interrumpe a cada rato... de terror.

Compañía / Distribución: Acclaim
Dirección de Internet: www.acclaim.com
1-4
10
14%



Lo Mejor: Tiene un par de chistes potables

Lo Peor: De todas formas es una mi%#&!

14%

Compañía / Dist.: Taito
En Internet: www.taito.com



サイキックフォース
PSYCHIC FORCE TWO

Con una fuerte inspiración en series como Dragon Ball Z, Taito nos trae un juego de pelea bastante interesante y diferente a lo que estamos acostumbrados a ver, en un género que día a día está empezando a renovarse.

Esta vez hay que reconocer, que la gente de Taito ha logrado superarse, especialmente si tenemos en cuenta que la primera parte de este juego pasó casi desapercibida por el mundo de las consolas y los arcades de salón. Después de haber pulido la mayor parte de los puntos flojos que tuvo Psychic Force, las mejoras se notan a simple vista y a pesar de que los juegos de Taito no tienen una presencia demasiado importante en este género, me parece que a partir de ahora las cosas van a cambiar.

Dragon clon Z

Tan pronto como pude ver al juego funcionando, automáticamente tuve una idea muy aproximada sobre cuál había sido la fuente de inspiración de sus creadores.

A pesar de que en Psychic Force 2 no veremos a Goku ni a ninguno de sus amigos, aquí los personajes hacen cosas muy pero muy similares a las que se ven en la serie Dragon Ball, de hecho aquí los personajes pueden volar y la clase de poderes que cada uno de ellos usa para combatir son bastante también parecidos.

A pesar de esto, Psychic Force 2 es un título que les va a resultar muy entretenido a todos aquellos que estén buscando algo un poco diferente, ya que cuenta con una muy buena variedad de personajes muy bien hechos y con un estilo muy típico de los mejores animé japoneses.

Básicamente, la acción de este juego se desarrolla en 2D, pero al poder volar, la forma de pelear es bastante distinta a la de los juegos tradicionales, aquí, junto a la barra que indica la energía que nos queda, hay un medidor que nos muestra el nivel de nuestro poder psíquico, que irá bajando cada vez que usemos nuestras habilidades especiales, lo que nos obligará a cambiar de táctica y usar golpes y combos normales hasta que tengamos la oportunidad de recargarlo con una combinación de botones.



Además del clásico modo Arcade, Psychic Force 2 tiene una modalidad llamada ("PSI Expand"), muy parecida al "World Tour" de SFA 3, en donde las reglas de los combates no son siempre las mismas y será necesario ir adaptando nuestras técnicas a los enemigos que se nos vayan presentando.

En esta modalidad podremos subir el nivel de experiencia del personaje que elegimos y así mejorar sus habilidades, para luego usarlo en los demás modos de juego, incluso en el de dos jugadores.

Un trabajo bien hecho

Para este juego, Taito aprovechó muy bien la capacidad de la Play, creando una serie de escenarios 3D con una muy buena calidad, por otra parte, también hay que destacar a los personajes, ya que su diseño



es muy bueno y sus modelos tienen un muy buen nivel de detalle.

Con una muy buena jugabilidad y una variedad de opciones más que aceptable, Psychic Force 2 es un muy buen título para que todos los fanáticos del género vayan teniendo en cuenta. Este juego también está disponible en Dreamcast y a pesar de que tiene mejores gráficos no aprovecha todas las posibilidades de la consola de Sega también es una muy buena opción, así que les recomiendo que aunque sea traten de darle una mirada. N

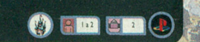


Lo mejor: Los gráficos y los efectos
Lo peor: Los tiempos de carga a veces son prolongados (en Play), No aprovecha al máximo la Dreamcast.

79%

75%

Compañía / Dist.: Square Electronic Arts
En Internet: www.square.com



FINAL FANTASY V

"El viento deja de soplar, gigantes meteoritos caen desde el cielo y los cristales de los elementos comienzan a quebrarse. El mítico y temido "Mu" o más conocido como "Nada" está comenzando a aparecer sobre el mundo causando sólo destrucción. Mientras los meteoritos caen desde el cielo un cambio de suerte juntará el destino de cuatro héroes..."



Se dice que el FFV tiene una de las mejores historias que se pueden encontrar en toda la saga Final Fantasy.

Esta aventura transcurre en torno a cuatro personajes principales: Bartz el viajero, Reina la princesa, Galuf el amnesico y Faris el pirata. Aunque la historia presenta un par de vueltas de tuerca, estas resultan completamente previsibles comparadas con los guiones de los juegos que hay hoy en día.



Lo más interesante que presenta el juego es el sistema del desarrollo del caracter, algo que se fue dejando de lado con el pasar de los capítulos de la saga. Se llama Job System y nos permitirá desarrollar las habilidades de nuestros caracteres en 22 distintos aspectos: Caballeros, Magos, Ladrones, Cazadores, Ninjas, Alquimistas, etc.

Por suerte para los que jugaron al FFVII o al FFVIII todo el sistema de batallas no cambio mucho desde aquel entonces, lo cual les facilitará el hecho de acostumbrarse a los precarios graficos 2D.

Con respecto a la música se puede decir que mantiene el estilo de todos los Final Fantasy pero sin llegar a nada especial.

Para concluir se puede decir que Final Fantasy Anthology nos trae la pieza perdida de Square que estaban esperando los fanáticos de la saga con nuevas FMV de una calidad similar a las del FFVIII.



Lo mejor: Las FMV, el sistema de "Jobs".
Lo peor: Los gráficos en 16bits.

75%

FINAL FANTASY ANTHOLOGY

"Con la guerra de Magi como un recuerdo que se desvanece,y la larga ausencia de la magia en el mundo, la tecnología se propagó como el poder del futuro. Máquinas de todo tipo han sido creadas para el progreso y la comodidad de los seres del mundo. Pero como la historia ha mostrado una y otra vez, el poder que entrega la tecnología muchas veces es aprovechado para veneficios propios. En éste caso, el Imperio ha utilizado los avances tecnológicos para crear maquinas de guerra más fuertes que cualquiera halla visto. Y mientras solo estas máquinas pueden controlar el mundo, generales hambrientos de poder solo pueden imaginarse que tan grande sería su Imperio si poseerían las energías misticas de la magia..."

A diferencia del FFV, Final Fantasy VI tiene una historia fuerte, dinámica, con muchos personajes y llena de miniquests. El hecho de que tenga muchos personajes no necesesariamente significa que no se prodrán desarrollar dentro de la trama del juego, al contrario, cuando salió la primera versión del FFVI (o FFIII para los que tenían SNES), una de las cosas que lo hacia un buen juego era la interacción con el resto de los personajes.

El sistema de magia es muy parecido al que luego se utilizó en el FFVII. Se llama Esper System, mientras más batallas vas ganando con esa "esper", más puntos de magia obtenés y así aprendés nuevos hechizos; simple, eficiente y efectivo.

Las batallas también transcurren en 2D y tienen las mismas características que cualquier otro Final Fantasy. Sin embargo lo que fue innovador en este juego fue el hecho de que cada personaje tenía su propia habilidad, por ejemplo: Locke puede robar, Mog puede bailar y Cyan puede usar su movimientos de espada.

Si hay algo que marcó el FFVI en su epoca fue su música. Jamás hubo alguien que se halla quejado o dicho algo en contra de la música del juego. Ahora para la versión de PlayStation esta fue apenas remasterizada, lo que la hace más impresionante aún.

Una opción extra que trae la versión del Final Fantasy Anthlogy es la llamada "Bonus Mode". El modo bonus está dividido en tres partes: **Studio**, **Status** y **Secret**. La sección **Studio** te da acceso a las FMV y al arte utilizado en el juego. La sección **Status** te dice en cuanto tiempo y cuantas veces terminaste el juego. Finalmente la sección **Secret** contiene una lista de los enemigos del juego, la **Strago's Lore Magic Encyclopedia**, la **Encyclopedia of Espers** y la **Dragon Head Colosseum list**.

Como conclusión se te puedo decir que Final Fantasy Anthology es una opción tanto para los fanáticos de los antiguos RPG como para aquellos que jugaron al FFVII o al FFVIII y quieren saber cómo comenzo todo.



Lo mejor: La música, las FMV, la interacción con los personajes.
Lo peor: Los gráficos en 16 bits.

85%

FINAL FANTASY VI

ギターフリークス専用コントローラ

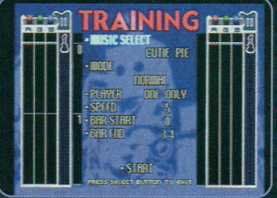
(PARA LOS AMIGOS, GUITAR FREAKS!)

Si cuando veían un recital de Queen o Kiss, o su grupo predilecto, y soñaban con ser ese pelilargo guitarrista que movía sus dedos a una velocidad increíble por el instrumento, como guiado por el propio Lucifer, su sueño se hará realidad con esta maravilla de Konami.

Lo primero que a uno se le pasa por la cabeza cuando ve el Guitar Freaks es cómo habrá sido la primera reacción de los capos de Konami ante tan disparatada idea: ¿Un arcade en el cual había que simular que uno tocaba la guitarra? Obviamente un pensamiento digno de enviar a su creador al hospital psquiátrico más cercano en Japón. Pero luego hay que reconocer, y sacarse el sombrero ante este genio, que revolucionó de una manera impredecible el futuro de los arcades "musicales", dejando muy atrás a clásicos como Parappa o Bust a Groove.

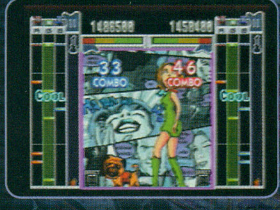
■ *Afinen sus guitarras*

Uno sabe que se encuentra ante una maravilla de los videojuegos cuando ve a sus amigos de la Editorial burlarse de nosotros y nuestra "guitarrita", e inmediatamente ver el cambio de burlador a burlado: Todos terminan enganchados con Guitar Freaks y sus endemoniadas melodías, buscando los puntajes máximos (que de paso se pueden incorporar a el site de Konami, para demostrar al mundo de qué madera estamos hechos), o ejecutar correctamente las canciones que implacablemente quedarán en nuestros cerebelos para siempre.



Los que no hayan tenido oportunidad de ver a Guitar Freaks en acción seguramente estarán ansiosos por saber qué es este jueguito que tiene a todo el mundo enloquecido, y la respuesta es tan sencilla que asusta: El juego consiste en emular a un guitarrista, siguiendo un patrón de notas que van pasando por la pantalla, y con el gamepad buscar repetir de manera correcta las escalas. No es más que eso, pero es uno de los juegos más adictivos que nos ha tocado jugar alguna vez en la Editorial. Y si tienen la oportunidad de conseguir una de las sublimes guitarras que Konami ha puesto a la venta para la experiencia, rompan el chanchito y diríjanse a uno de los locales que se encuentran en las publicidades de la revista, y después nos cuentan...





■ *Dulce Melodía*

Después de realizar unas cuantas prácticas y agilizar los dedos de la mano izquierda, responsables de presionar los botones rojo, verde y azul de la guitarra (para más referencia miren el chiche de la página de al lado), y el timing de la

Bemani y Konami un solo corazón

La mejor movida de Konami fue crear la división Bemani, encargada de generar estos juegos que tanto furor causan en la actualidad. Pero todo no comenzó con Guitar Freaks... La historia se remonta a mucho antes, con BeatMania, un juego de características similares a Guitar Freaks, pero en el cual somos un DJ, con bandeja y todo. El título, una conversión de los arcades -algo que se repitió en todos los casos- fue tan exitoso que Konami sacó varios discos de datos.

Luego siguió Dance Dance Revolution, que fue revisado en un número anterior de NL y que también fue un rotundo éxito. Su conversión a Playstation tiene, al igual que BeatMania, varias expansiones, y para que se den cuenta de la importancia que cobró en el Japón, los últimos discos de datos han sido realizados por capos de la música techno y dance en el Oriente, gente con niveles de venta similares a sus pares en los Estados Unidos.

Y lo mejor de todo (si te gusta esta movida) es que la cosa no termina acá, ya que como pudieron ver en el First Approach de este número, la conversión del DrumMania será uno de los principales títulos de Konami para la Playstation2, y ya se encuentra en desarrollo el KeyboardMania, o sea que los aficionados de la música van a tener para largo rato.

Nos preguntamos... ¿Para cuándo el KaraokeMania?



El BeatMania es otro de los juegos de Bemani, que ya tiene en su haber varios discos de datos, algo que seguramente se repetirá con Guitar Freaks.



derecha, para ejecutar las notas en el tiempo adecuado -algo muy importante ya que el juego según nuestra "puntería" nos brindará mayores puntajes, estaremos listos para adentrarnos en el escenario, donde un rugiente público espera nuestra perfomance. Obviamente nuestro primer destino será el nivel de dificultad normal, y en ese instante comenzaremos a ser transportados por excelentes melodías como "Cutie Pie" o "Fire". Y les aseguramos que no importa cuál sea su tipo de





música predilecta, con el Guitar Freaks se harán fanáticos de géneros tan dispares como el ska o el más furioso heavy metal, pasando por el funky o el trance... Todo al servicio de nuestra guitarra.

Manual del buen rockero

El juego originalmente fue concebido para los arcades, como habrán visto en nuestra sección "Insert Coin" números atrás. Es por eso que hay que aplaudir a Konami por realizar una conversión tan perfecta, y agregar las guitarras para completar la experiencia, incluyendo una perfecta simulación del movimiento que se realiza para estirar las cuerdas cuando se toca una guitarra real, algo que puede parecer un poco aparatoso en los fichines, pero totalmente perdonable en la intimidad de nuestros hogares. Es más, ¡hagan como nosotros y anímense a vestirse como los rockeros que siempre quisieron ser!

Así que ya saben... si soñaban con estar en el lugar de su guitarrista favorito, ésta es la oportunidad de oro para pisar los grandes estadios con público aclamándolos... Y si las cosas no salen del todo bien y nuestros dedos parecen pertenecer a otras manos, los tomatazos son virtuales, al igual que la verguenza...

ギターフリークス専用コントローラ

KONAMI
PlayStation
SELECT
START

¡Y los fans enloquecen!



Cuando la fiebre del Guitar Freaks se haya apoderado de ustedes, al igual que pasó con nosotros, no se extrañen de comenzar a vestirse de maneras bien extrañas...
Nosotros creemos que una foto vale más que mil palabras, así que nos remitimos a las pruebas y les mostramos lo que puede pasarles en un futuro no muy lejano...

Lo mejor: Las melodías. La originalidad. Las guitarras. ¡Todo!
Lo peor: Que uno se pasa la vida pensando en estas melodías pegadizas. Algunas canciones son DEMASIADO complicadas.

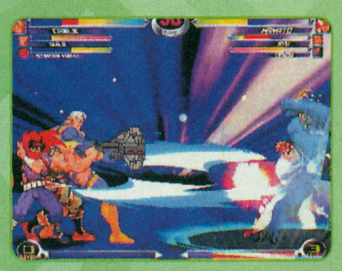
98%

Marvel vs Capcom 2

Muy pronto, Capcom lanzará el cuarto título de su exitosa serie "Vs", pero esta vez, además de las nuevas incorporaciones, el juego contará con varios cambios y algunas novedades bastante importantes, que harán alucinar a todos los fanáticos de la conocida saga

A pesar de que Marvel vs Capcom tuvo un impresionante éxito en todo el mundo, ya se caía de maduro que esta serie estaba necesitando algunos cambios y para eso, sus creadores decidieron que era tiempo de tomarse las cosas con calma y ponerse a pensar la forma de que éste nuevo título tuviese "algo más".

Finalmente y después de una pausa bastante prolongada, Marvel vs Capcom 2 está a punto de salir y aquí les contamos todo lo que tendrá esta espectacular producción.



Descontrol por tres

Pese a que no es una idea para nada original, una de las principales novedades de MvC2 es que ahora vamos a poder elegir a tres personajes en lugar de dos, que al igual que en las versiones anteriores podremos cambiar durante la pelea como mejor nos parezca.

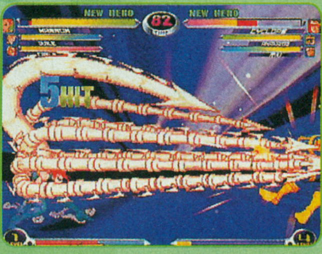


Con combos que superan los 350 golpes, Marvel vs Capcom 2 promete acción y piñas a más no poder

Claro está que éste no es el único cambio que vamos a encontrar en este juego y aunque los movimientos de los personajes y la forma de hacer los diferentes ataques especiales será prácticamente la misma, MvC2 tendrá un nuevo sistema de "Super Combos" combinados llamado "Delayed Hyper Combo", con el que podremos hacer que cada uno de nuestros personajes entre en pantalla uno después del otro, para usar sus ataques especiales, en lugar de hacerlo todos al mismo tiempo como en los otros títulos de esta serie.

Además de este nuevo sistema de combos combinados, MvC2 seguirá teniendo el clásico sistema llamado "Variable Combination", que fue usado por primera vez en la versión anterior, con la lógica diferencia de que aquí entrarán en pantalla nuestros tres luchadores a la vez, cosa que nos dará la posibilidad de hacer "Super Combos" de más de ¡350 golpes!, en pocas palabras una verdadera paliza legendaria.

Con respecto a los personajes, por ahora todo lo que se sabe es que las nuevas incorporaciones serán: Cable, Iceman, Marrow y el Dr. Doom, por el lado de Marvel, mientras que los nuevos luchadores de Capcom serán: Guile, Anakaris



(Dark Stalkers), Hayato (Star Gladiators), Ruby Hearth, un ridículo bicho con forma de cactus llamado Amingo y una minita llamada Son Son (protagonista de un juego de plataformas del año del tuje, que lleva el mismo nombre).

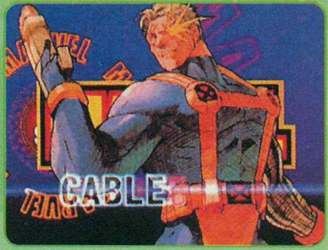
Además de esto también volveremos a ver a otros personajes más conocidos, como: Wolverine, Spiderman, Strider Hiryu, Venom, Captain America, Ryu y Zangief.

Del salón a casa

Desde un primer momento, Capcom anunció que la versión para Dreamcast de este juego saldrá al mismo tiempo que la de salón y sin lugar a dudas la novedad más importante y original que tendrá este juego es que la versión de salón tendrá un dispositivo que le permitirá a los usuarios de Dreamcast, llevar sus VMU y conectarlas a la máquina, para pasar información y usarla luego en sus casas o visceversa.

Todavía no se sabe a ciencia cierta qué clase de información es la que se podrá intercambiar entre ambas versiones (probablemente sean los récords y algunas otras estadísticas personales), pero al margen de esto hay que reconocer que es una idea muy piola que seguramente se empezará a usar más seguido si es que llega a tener éxito, por ahora habrá que esperar hasta principios de Marzo para verlo en acción.





ESTOS SON LOS CHIMENTOS QUE NO TE PODIAS PERDER

- Resident Evil 4... ¿Para Play2?
- Zelda Gaiden cambia de nombre
- Más sobre el Game Boy Advance
- MP3 para la línea Game Boy
- Marvel vs. Capcom 2 va por un récord
- La misteriosa X-Box
- Combate de robots en internet

Como siempre, los chimentos son gentileza del IA: La fuente de información más confiable.

Resident Evil 4... ¿para Play2?

Si bien esto no ha sido confirmado por Capcom, uno de los miembros del equipo de desarrollo de esta sensacional saga (Yoshiki Okamoyo) hizo comentarios de que la versión japonesa de este juego actualmente está en proceso de desarrollo para Playstation2, pero no mencionó absolutamente nada sobre la historia o quiénes serán sus protagonistas.

Según comentarios del propio Shinji Mikami, productor de la saga, todo lo referente a este nuevo Resident Evil será dado a conocer oficialmente en el Tokio Game Show, que se llevará a cabo en Japón en el mes de Marzo, así que por ahora ésto es todo lo que se sabe.

MP3 para la línea Game Boy

Además su consola de última generación (la Dolphin, por supuesto), parece que Nintendo también está trabajando en un par de "chiches" nuevos entre los que se encontraría un accesorio para el Game Boy y el Game Boy Color, que permitiría a los usuarios de estas maquinitas escuchar música en formato MP3.

Aparentemente, con la ayuda de una PC, podremos pasar los temas que querramos escuchar a este aparato, que luego usará al Game Boy para reproducirlos.

Según se comenta por ahí, este accesorio sería conocido con el nombre de Songboy y su capacidad original podría llegar a ser de 16mb, lo que equivale a unos 15 minutos de música aproximádamente, aunque también se dice que será expandible.

Según se sabe, este proyecto sería bastante concreto e incluso parece ser que Nintendo ya tiene un prototipo funcionando, que será presentado a la prensa en los próximos meses.

Más sobre el Game Boy Advance

En estos últimos días, la creciente popularidad de la NEO GEO Pocket, ha comenzado a agitar las aguas en el mundo de las consolas de bolsillo y como obviamente Nintendo no está dispuesta a perder terreno en esta categoría, rápidamente empezó a dar a conocer algunas novedades sobre su próxima consola portátil.

Si todos estos anuncios son ciertos, podría decirse que el Game Boy Advance sería algo así como una Saturn de bolsillo, pero con tecnología de 32 bits, que incluso le permitiría usar polígonos, lo que significa que podríamos llegar a ver juegos para esta maquinita en 3D, cosa que literalmente dejaría por el suelo al resto de sus competidores, entre los que se encuentra la nueva consola de SNK.

Eso siempre y cuando los precios sean lo suficientemente accesibles, como para competir con el resto, ya que no se si semejante consolita será muy barata que digamos.

Zelda Gaiden cambia de nombre

Todo parece indicar que la continuación del espectacular Zelda: The Ocarina of Time de N64, conocida hasta ahora con el nombre de Zelda Gaiden pasaría a llamarse Zelda: The Mask of Mujula (presumiblemente por razones de marketing) y éste sería el último cambio que sufriría el juego antes de salir a la venta alrededor del mes de Marzo.

Marvel vs Capcom 2 va por un récord

La última información que recibimos sobre el último proyecto de Capcom, que saldrá al mismo tiempo en su versión de salón y de Dreamcast, es que además de los 18 personajes que estarían disponibles desde un principio, también se habrían incluído 10 luchadores exclusivos y 24 ocultos (¡52 en total!), con lo cuál este título pasaría a ser el juego de pelea con más personajes que se haya hecho hasta el momento y también hay algunos rumores que dicen que es muy posible que la versión de Dreamcast podría llegar a tener algunas diferencias y probablemente algunas cosas más.

La misteriosa X-Box

Poco y nada se sabe sobre la consola de Microsoft, que pretende hacerle el aguante a máquinas como la Dreamcast, la Play 2 o la Dolphin, pero lo cierto es que hay fuertes rumores que indican que Microsoft está llevando a cabo una serie de negociaciones con las más prestigiosas firmas (Konami, Square y Electronic Arts entre otras), para empezar a desarrollar títulos para la que por ahora se conoce con el nombre de X-Box.

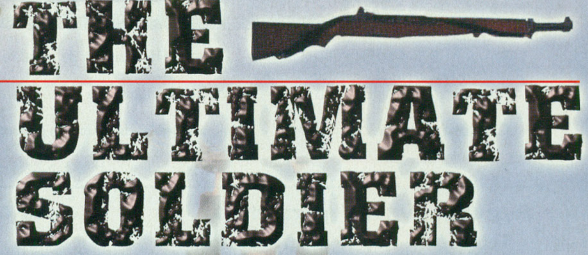
De momento, Microsoft mantiene todo lo relacionado con esta máquina en el más profundo secreto, pero si Bill está de por medio, de seguro que debe tratarse de una movida grosa con mucha platita de por medio.

Combate de robots en Internet

Virtual On es un espectacular juego de combate entre robots hecho en 3D, que en su versión de salón está arrasando con todo allá en Japón.

Actualmente Sega está desarrollando una versión de este juego para Dreamcast y una de las noticias que se echó a correr por ahí es que una de las principales novedades que tendrá este juego con respecto al original, es que nos dará la posibilidad de jugar a través de Internet usando el módem de la Dreamcast.

Si esto resulta ser cierto, esto sin duda será algo verdaderamente revolucionario, porque hasta ahora ningún título ha logrado aprovechar este accesorio como corresponde.



El regreso de los Temerarios











MUNDO GENEROSO...Si los hay

En nuestra ardua tarea de buscarles los mejores juguetes que se encuentran en las comiquerías del país (y todo el mundo), a veces nos encontramos con ciertos "elementos" que tienen el efecto de hacer brotar de nuestras gargantas, casi inconscientemente, la frase "Mundo generoso... si los hay". Este es el caso de este engendro del joven maravilla, personaje deleznable de la galería de DC Comics, que sabe acompañar sin chistar al encapotado.

Tal vez no sea tan terrible verlo con su nuevo atuendo (el de las recientes películas) pero es muy fuerte soportar al niñejo con el ridículo trajecín que solía llevar en la serie de TV, con Burt Ward sufriendo horrores por el lycra. Está bien esto de la ola de nostalgia, y de ver con unos lagrimones en los ojos la serie... Pero podrían haber prescindido de este juguete, que causa pesadillas con sólo verlo.

¡Arriba esa panza!

No sabemos si tuvo que ver lo mucho que nos gustó el Medal of Honor, o las aventuras que sufrimos con un juego de PC llamado Hidden & Dangerous, lo cierto es que empezamos a mirar con cariño estos espectaculares muñecos conocidos como "The Ultimate Soldiers", de la empresa 21st Century Toys.

El chiste radica en que podemos comprar alguno de los soldados (tanto de los alemanes como de los aliados), y luego, emulando a las Barbies, comprar kits de ropa de las diferentes divisiones de infantería, paracaidistas, o tal vez la infantería alemana. Es increíble la cantidad de accesorios que tienen los kits, incluyendo los rifles, ropa de tela (algo que pensábamos había caído en el olvido), cantimploras, binoculares y todo lo que se les ocurra. Echen una miradita a los kits que incluimos en esta página y se van a dar cuenta de lo que hablamos.

Pero la cosa no termina ahí, ya que también se puede adquirir terrible motoquero, helicópteros y otros chiches que harán la delicia de los grandes, o el chico que tenemos en el corazón. Al fin y al cabo, podemos engañar a nuestros amigos diciendo que los coleccionamos no para jugar, sino para nuestra "galería".

Movie World

reseñas de peliculas inolvidables y de otras no tanto

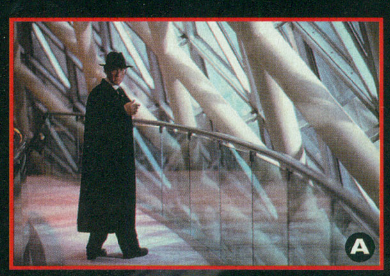
Por Martin Varsano

X-Men: The Movie

- **Director:** Bryan Singer
- **Edita:** 20th Century Fox
- **Se estrena:** 14 de Julio de 2000 (USA)

Seguramente muchos de nuestros lectores conocerán a los X-Men, tanto por los archifamosos cómics o por los arcades de lucha de Capcom, que los tienen presentes. Lo que tal vez no todos sepan es que se está trabajando en una película basada en estos conocidos mutantes.

Al oír esta noticia, más de uno estará cruzando los dedos, ya que muchas adaptaciones de juegos (como Mortal Kombat o Street Fighter) y cómics (Capitán América o el Hombre Araña) han sido pálidos reflejos de lo que realmente significan para los fans, que esperan mucho más de Hollywood.



No podemos asegurar que en esta ocasión la maldición se revierta, y menos faltando tantos meses para su estreno, pero podemos ir contándoles alguno de los actores convocados para el reparto, como Patrick Stewart (o Piccard de Star Trek) en el papel del profesor Xavier, o Ian McKellen en el rol de Magneto, su archirival de todos los tiempos.



La trama es conocida por los asiduos lectores de las historietas, pero vale reiterar el posible argumento del filme para los más novatos: Los mutantes (conocidos como Homo Sapiens Superior) habitan la tierra cohexistiendo con los humanos, pero la relación entre las dos razas no es demasiado buena. Entre los mutantes existen dos facciones, una comandada por Magneto, que desea evaporar a los humanos, seres insegnificantes de mente estrecha, y la otra dirigida por Xavier, que busca el existencia pacífica entre los dos pueblos. Obviamente todo esto significará piñas a doquier, y un despliegue de efectos más que interesante. Como se puede ver en las fotos, la cosa viene en serio (el escenario en donde se encuentra Magneto es sencillamente impresionante), y los seguidores de estos fenomenales superhéroes deseamos de corazón que el emprendimiento llegue a buen puerto.

Lo peor de todo es que deberemos esperar a Julio para que estrene en USA, y luego que alguna alma caritativa se digne a traerla al país. Ojalá que Xavier y sus muchachos hagan fuerza para que sea un producto digno.



A- Sir Ian Mc McKellen, interpretando a Magnus (o Magneto).
B- El visor de Cyclops versión 2000.
C- Acá se ve a uno de los integrantes del equipo trabajando a full con las máscaras para la película.

Las películas más vistas en USA

Este listado pertenece a las 10 películas más taquilleras en los Estados Unidos al momento de realizar nuestra revista, e indica la posición, el nombre de la película, la recaudación de la última semana y la recaudación total de el filme hasta la fecha (en millones de dólares).

1. **Stuart Little** $16.0 | $79.7
2. **Talented Mr. Ripley** $12.4 | $39.8
3. **Toy Story 2** $12.3 | $208.8
4. **Green Mile** $11.7 | $76.7
5. **Any Given Sunday** $11.7 | $45.8
6. **Galaxy Quest** $9.7 | $27.3
7. **Bicentennial Man** $8.1 | $39.5
8. **Deuce Bigalow** $5.6 | $46.3
9. **Man on the Moon** $5.4 | $24.6
10. **Anna and the King** $5.4 | $24.7

Por Patricio Land

The Slayers

• **Creadores:** *Hajime Kanzaka / Rui Araizumi*

En esta ocasión nos vamos a apartar un poco de la tan frecuente temática de la ciencia ficción para dejarle lugar a otro género no menos apreciado tanto por los fanáticos de los videojuegos como por los del animé o las aventuras en general.
Si amigos, dejaremos descansar por un rato nuestras fatigadas armaduras de combate y navíos hiperespaciales para poner los pies sobre la tierra, una tierra plagada de leyendas, mitos, espadas y dragones.
Y si hay gente que la pasa de maravillas por estos lares son los hechiceros, los brujos, los heroicos espadachines, los monstruos y engendros varios y por supuesto los ladrones de joyas.
Y si seguimos profundizando nos encontraremos con un personaje totalmente desquiciado, despreocupado y desenfrenadamente divertido, nos estamos refieriendo a Lina Inverse, la protagonista del animé que nos ocupa esta vez: The Slayers. Sin dudas Lina hace gala de todos los adjetivos citados anteriormente pero además hay que tener en cuenta que ella es una poderosa hechicera que anda por la vida en busca de aventuras y tesoros que arrebatarle a los más porfiados bandidos y les puedo asegurar que sus andanzas no son para nada tranquilas.



La primer persona en caer en cuenta de ello es un noble guerrero de largos cabellos rubios y no menos chisporroteante armadura de nombre Gourry, quién se encuentra con Lina cuando ésta había caído víctima de una emboscada. Lejos de resplandecer por sus ideas Gourry le salva la vida, aunque tal osadía bien pudo haber cambiado su destino y obviamente para mal, se entiende.
Es que resulta bastante difícil seguirle el paso a nuestra heroína y Gourry muchas luces la verdad que no tiene, por lo que ambos suelen meterse en embrollos prácticamente en cada pueblo que van visitando a lo largo de su peregrinaje. A pesar de no se llevarse muy bien al principio lo que si comparten con verdadera pasión son sus extraños hábitos alimenticios: comer pescados crudos con cabeza y todo, animales salvajes apenas cocidos, platos gigantescos de arroz y mariscos y cualquier otra cosa de apariencia semi comestible que se les cruce en el camino.







Pronto los peligros acechan a la pareja aventurera, en especial una extraña criatura de nombre Zelgadis, el cual, en palabras de quienes conocen su escencia, resulta ser una mezcla de golem, humano y demonio que busca desesperadamente uno de los tesoros que Lina se ha guardado en las alforjas.
Tras recuperar este artefacto mágico planea utilizarlo para revivir al Shabranigalo, una entidad oscura capaz de destruir el mundo.
Si Zelgadis es tan malo como pinta y si el mundo logra sobrevivir a su amenaza es algo que por ahora mantendremos en secreto para no revelar más de la trama de este animé que muy pronto podrá ser disfrutado en su versión doblada al castellano.
Nacido en las páginas de la revista Dragon Magazine (una publicación japonesa dedicado a los juegos y aventuras de rol) esta serie televisiva ha alcanzado un gran éxito y una aceptación incondicional en su país natal y en todos aquellos lugares donde se ha dado a conocer.



Los especiales de este mes:

Gran Turismo 2

Ha llegado el momento de revisar uno de los juegos más esperados para la Playstation, y después de pasarnos infinidad de horas con él, podemos decir que Gran Turismo 2 es un excelente producto de Polyphony Digital, pero tal vez no el que todos esperaban. Así y todo la dificultad del mismo es todo un desafío, y por eso incluímos una breve guía con algunos consejitos para los principiantes.



Páginas 52 a 53

Soul Calibur

Podría decirse que hoy por hoy, no hay un usuario de Dreamcast que no tenga este juego, que por aquí se ha convertido en objeto de culto y ante la gran cantidad de llamados y cartas que recibimos, aquí les ofrecemos una guía para que conozcan todos los secretos de esta verdadera maravilla



Páginas 54 a 55

Trucos:

GRAN TURISMO 2

Compañía / Dist.: Polyphony Digital / Sony
En Internet: www.playstation.com

Ha llegado el momento de revisar uno de los juegos más esperados para la Playstation, y después de pasarnos infinidad de horas con él, podemos decir que Gran Turismo 2 es un excelente producto de Polyphony Digital, pero tal vez no el que todos esperaban. Así y todo la dificultad del mismo es todo un desafío, y por eso incluímos una breve guía con algunos consejitos para los principiantes.

No es tarea fácil revisar un juego de estas características, del cual tantos esperaban maravillas. Pero a no engañarse, la experiencia luego de haber pasado cientos de horas frente a la TV con el Gran Turismo 2 se puede decir que fue más que satisfactoria, aunque también deja esa sensación de "Deja-Vu", o para explicarlo de manera más sencilla, sentir que uno está haciendo algo que realizó anteriormente...

¿Lo mismo pero mejor?

Tal vez lo más apropiado hubiera sido llamar al Gran Turismo 2 de otra manera, por ejemplo Gran Turismo 1.2, ya que el juego no incorpora demasiados cambios con respecto al original para ganarse el "2". Pero déjenme aclararles que estas no son malas noticias: Todo lo contrario, este maravilloso juego los mantendrá ocupados por un largo lapso de tiempo si se encuentran dentro de estas dos categorías: (a)- Fan del primer juego, que ya hizo más del 150% de lo que era humanamente posible hacer, y busca más. (b)- Seguidor de juegos de carreras para Playstation, necesitando un desafío en un título que los mantenga despiertos hasta altas horas de la madrugada buscando mejorar la forma de tomar la curva. Si están dentro de estas dos categorías, no puede haber mejores noticias que la llegada de GT2. Seguramente todos los usuarios de Play conocen al juego original, así que no vamos a abundar en detalles sobre la mecánica del mismo (¡ja!), sino más bien en todo lo que se ha adicionado para beneplácito de los fans.



La primer gran diferencia es que el GT2 viene en 2 CDs; el primero tiene el modo Simulación, y el otro el modo Arcade. Para los que se asoman por primera vez al mundo de Gran Turismo, cabe destacar que casi toda la magia se encuentra condensada en el primer compacto, o sea el modo Simulación. Esta experiencia para un solo jugador (el modo Arcade permite la participación de 2 jugadores en pantalla dividida) consiste en realizar primeramente los test para obtener cinco licencias, y con ellas participar en diferentes campeonatos en todo el mundo. A mejor posición final, más dinero en nuestras arcas, con lo que podremos comprar autos (más de 400 en total, todo un desfile de bellezas) o upgrades para los autos que ya tenemos en el garage. Esta es la base del juego, que consumirá gran parte de su tiempo. Además se ha agregado un modo de Rally, y nuevas opciones en las secuencias de replay para que veamos en qué momento presionamos el freno, haciendo de estos videos toda una academia de conducción, adonde podemos ver en qué nos hemos equivocado. Por el otro lado, luego de oir los lamentos de los seguidores del primer GT, se han incorporado videos de demostración en los test para las licencias, lo que permite ver la manera correcta de hacer las pruebas, algo que frustraba a los principiantes.



Y tal vez el punto en contra que tenga el juego es lo mencionado anteriormente: Este no es un título para quien no esté dispuesto a pasar una gran cantidad de horas perfeccionando la técnica de manejo, ya que cada auto se comporta de manera diferente (hay algunos con tracción delantera, otros con tracción trasera y algunos en las cuatro ruedas) y cada cambio que le hagamos a nuestros bólidos influirá en la forma que se comportan en las pistas. Si están dispuestos a semejante sacrificio, la recompensa es grande.

Recién salido de la concesionaria

El engine de Gran Turismo 2 es prácticamente idéntico al de su predecesor, así que en el aspecto gráfico no vamos a ver demasiados cambios. Obviamente todo el esfuerzo de Polyphony está puesto en el detalle de los autos, que se ven impecables, como recién salidos de la concesionaria. El control y manejo es sensacional, y si tienen un gamepad dual shock van a poder sentir la vibración del motor de una manera súper realista. En síntesis, todo lo que un aficionado de este tipo de juegos pretende lo va a encontrar en el GT2.

Lo mejor: El detalle de los autos. El sonido. Los controles. La cantidad de opciones.
Lo peor: Un tanto difícil para los principiantes. Curva de aprendizaje un tanto elevada.

92%





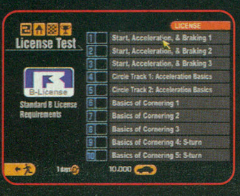


Algunos consejos para el Gran Turismo 2

1- Cómo comenzar

Obviamente todos estos consejos son para el modo Simulación, el lugar en el que pasaremos más horas buscando ganar dinero. Para comenzar, les recomendamos que elijan un auto que no tenga tracción trasera, o sea que tenga tracción en las cuatro ruedas (4WD) o delantera (FF).

El primer paso es ganarse la licencia B. Hay que realizar 10 tests, que son los más sencillos, y con esto están listos para participar en el primer set de competencias. Pero si quieren hacer las cosas realmente bien, lo más conveniente es practicar los test de la licencia hasta sacar los premios de oro (según el tiempo en que realizemos las diez pruebas, se nos otorgan premios de bronce, plata u oro).



Esto les puede llevar un par de horas de práctica, pero si lo hacen bien el juego los recompensará con un auto: el Spoon S2000, que sirve perfectamente para ganar las 16 carreras nacionales de Gran Turismo, sin necesidad de practicarle al auto demasiadas modificaciones. Esto, por supuesto, nos va a dar una muy buena cantidad de plata, con la que podremos comprar un auto más rápido para competir en las siguientes pruebas. Nuestra recomendación es el Mitsubishi Lancer Evolution VI RS. Este auto, con las modificaciones necesarias, llega a los 593 HP y es bastante sencillo de conducir. El único tema que hay que cuidar es que cuando le hagamos las modificaciones no sobrepase el límite de HP que reglamenta la carrera.

Lo bueno de esto es que al utilizar sólo dos autos para todas las competencias de clase B, vamos a ganar un montón de plata y premios (como autos) que servirán para vender, o modificar para competir en otras carreras.

2- Cómo modificar el auto

Lo primero para comprar son las gomas (tires). Para la mayoría de las carreras, las gomas "racing super soft" son excelentes. Con ellas vamos a poder acelerar en poca distancia, al igual que frenar y tomar curvas cerradas de mejor forma que las gomas "stock".



Luego conviene comprar el catalizador (muffler) y el chip de performance. Estos dos upgrades salen relativamente poco dinero y ofrecen una gran ventaja.

Lo demás tiene que ver con la cantidad de plata que estén dispuestos a gastar, pero recomendamos una nueva transmisión y alivianar el auto, quitando partes innecesarias.

3- Cómo hacer plata rápidamente

Para poder comprar todos los autos con los cuales siempre soñamos, hay que hacer plata de una manera veloz. Acá les mostramos una de las formas:

Seleccionen un auto con el que sepan pueden ganar la carrera 3 de la serie "Gran Turismo All Stars" (la carrera de cinco vueltas en Red Rock Valley). Un auto como el Unisia GT-R GT sería una excelente elección. Por ganar la carrera van a obtener 50.000 créditos, pero lo mejor es que el premio por salir primero es un auto llamado "Speed 12", ¡que se puede vender por 500.000 créditos! Como esta carrera sólo toma cinco minutos para completarla, mientras ganemos podemos amarrocar una cantidad impresionante de plata. Con todo ese efectivo cualquier auto que sueñen estará a su alcance.



4- Carreras de los fabricantes

Las Carreras de los Fabricantes son bastante sencillas. Para poder ganarlas, lo mejor es hacer un upgrade Stage 2 (Turbo o NA, dependiendo del automóvil) y gomas deportivas. Con estas modificaciones prácticamente no existe posibilidad de perder ninguna carrera de este tipo. El único inconveniente es que se necesita bastante dinero para realizar los upgrades y comprar los autos, así que como estrategia es mucho mejor competir en las carreras Gran Turismo y Eventos Especiales, para tener todo el efectivo que necesitemos, y de esa forma hacer los upgrades y comprar autos sin inconvenientes.

El mes que viene vamos a explicar algunas cosas más de este sensacional juego.

Carreras Gran Turismo

Este es un cuadro de las carreras Gran Turismo, con la lista de los autos de premio. El número que está entre paréntesis junto al nombre de los circuitos indica el límite de HP (Caballos de Fuerza) para cada carrera. Esto se repite en todos los casos menos en la GT World League, que no tiene restricciones.

GT Japan Nationals

- Midfield Raceway (197)
- Midfield Raceway (295)
- Midfield Raceway (345)

AUTOS DE PREMIO:
No hay autos de premio para esta carrera.

GT French Nationals

- Tahiti Road (246)
- Tahiti Road (295)

AUTOS DE PREMIO:
No hay autos de premio para esta carrera.

GT Italian Nationals

- Rome Short (197)
- Rome Short (295)

AUTOS DE PREMIO:
No hay autos de premio para esta carrera.

GT U.S. Nationals

- Laguna Seca (246)
- Laguna Seca (295)
- Laguna Seca (394)

AUTOS DE PREMIO:
No hay autos de premio para esta carrera.

GT U.K. Nationals

- Trial Mountain (197)
- Trial Mountain (345)
- Trial Mountain (394)

AUTOS DE PREMIO:
No hay autos de premio para esta carrera.

GT German Nationals

- Deep Forest (216)
- Deep Forest (295)
- Deep Forest (443)

AUTOS DE PREMIO:
No hay autos de premio para esta carrera.

GT Euro Nationals

- Apricot Hill (591)
- Grand Valley (591)
- Rome Circuit (591)

AUTOS DE PREMIO:
Apricot Hill: Castrol Supra / Grand Valley: Zexel R33 Skyline / Rome: Kure Skyline

GT Pacific League

- Midfield Raceway (542)
- Seattle Circuit (542)
- Laguna Seca (542)

AUTOS DE PREMIO:
Midfield: Nissan 300ZX-GTS / Seattle: Mazda RX7 LM Edition / Laguna Seca: HKS Drag 180SX

GT World League Entry

- Trial Mountain
- Laguna Seca Raceway
- Apricot Hill
- Rome Circuit
- Midfield Raceway

AUTOS DE PREMIO (al azar):
Toyota GT-One Racer / Nissan R390 GT-1 Racer / Castrol Mugen NSX / Calsonic R33 Skyline



Podría decirse que hoy por hoy, no hay un usuario de Dreamcast que no tenga este juego, que por aquí se ha convertido en objeto de culto y ante la gran cantidad de llamados y cartas que recibimos, aquí les ofrecemos una guía para que conozcan todos los secretos de esta verdadera maravilla

Antes que nada quiero aclararles que en esta guía no van a encontrar los movimientos de los distintos personajes, simplemente porque dentro del juego hay una opción en la que podrán ver un completo cuadro con los movimientos de cada luchador, con todas sus variantes.

Para acceder a esta opción sólo basta con empezar a jugar (en cualquier modo), poner la **pausa** y cuando vean aparecer un menú con distintas opciones, seleccionen la que dice **Command List** y podrán ver todos los movimientos del personaje que estén usando, ordenados por categorías.

Si activan esta opción mientras están en la modalidad de práctica (**Practice**), van a poder hacer que la máquina les muestre cómo se hace cada movimiento, para eso nada más tienen que elegir cualquier movimiento de la lista y presionar el botón **X**, una vez que hayan visto cómo se hace, presionen el botón **B** para volver al menú y listo.

Hechas estas aclaraciones, voy a empezar a explicarles cómo ir habilitando todas las opciones del juego.

Los personajes ocultos

Habilitar los personajes ocultos es bastante fácil, ya que para conseguirlo únicamente tienen que terminar el juego en la modalidad **Arcade**, cuando menos una vez con cada uno de los distintos personajes que estén disponibles, en cualquier nivel de dificultad.



Yoshimitsu





Sigfried



Rock



Edgemaster

Edgemaster se habilitará automáticamente una vez que hayan terminado el juego con todos los demás personajes, por lo menos una vez.



Seung Mina



Cervantes



Inferno

Para conseguirlo tienen que terminar el juego con **Xianghua** usando su tercer traje y listo (más adelante les voy a explicar cómo conseguirlo).

Los personajes ocultos se irán habilitando en el orden que figuran arriba, pero en algunos casos, al terminarlo en lugar de sacar uno de estos personajes lo que conseguirán serán nuevos escenarios, que serán (Water Labyrinth, City of Water y Colosseum respectivamente).

Habilitando las opciones especiales

Para ganar acceso a las diferentes opciones ocultas de Soul Calibur, van a tener que jugar en la modalidad **Mission Battle**, para ir acumulando puntos, que luego les servirán para comprar las distintas imágenes que están en cada galería de la opción **Art Gallery** del menú de **Museum**.

El asunto con esto de las fotos es que dentro de cada galería hay algunas imágenes especiales, que al comprarlas les van a habilitar nuevas misiones, nuevas secciones para la galería de arte, nuevos escenarios, más trajes para algunos de los personajes y algunas opciones nuevas.

A continuación les voy a describir las opciones que podrán ir consiguiendo en cada galería.



Galería 1 (The Tale Begins)

Foto N°	Cuesta	¿Qué hace?
002	30 pts.	Acceso a la galería número 2
003	30 pts.	Agrega la misión del escenario "Silk Road Ruins"
005	30 pts.	Agrega la misión del escenario "Harbor of Souls"
006	30 pts.	Acceso a la galería número 3
010	30 pts.	Agrega la misión del escenario "Maze of the Dead"

Galería 2 (Souls Guided by Destiny)

Foto N°	Cuesta	¿Qué hace?
014	50 pts.	Acceso a la galería número 4
018	50 pts.	Acceso a la galería número 5
019	50 pts.	Agrega la misión del escenario "Colosseum"
021	50 pts.	Habilita el escenario "Silk Road Ruins"
026	50 pts.	Agrega la misión del escenario "Shrine of Eurydice"
027	50 pts.	Agrega la misión del escenario "Palgaea Shrine"
031	50 pts.	Agrega la misión del escenario "Kunpaetku Shrine"
032	50 pts.	Habilita el escenario "Takamatsu Castle" (invierno)

Galería 3 (Souls Guided by Destiny 2)

Foto N°	Cuesta	¿Qué hace?
034	50 pts.	Agrega la misión del escenario "Emperor´s Garden"
036	50 pts.	Habilita el escenario "The Adrian and the Fortress"
037	50 pts.	Agrega la misión del escenario "The Money Pit"
039	50 pts.	Habilita el tercer traje de Xianghua (Y+A al elegirla)
040	50 pts.	Agrega la misión del escenario "Takamatsu Castle"
045	50 pts.	Acceso a la galería número 6

Galería 4 (Symbols)

Foto N°	Cuesta	¿Qué hace?
055	50 pts.	Acceso a la galería número 7
056	50 pts.	Agrega la misión del escenario "Hoko Temple"
058	50 pts.	Habilita el tercer traje de Sophitia (Y+A al elegirla)
060	50 pts.	Agrega la misión del escenario "The Adrian and the Fortress"
065	50 pts.	Agrega la misión del escenario "City of Water"
068	50 pts.	Habilita el escenario "Proving Grounds"

Galería 5 (The Chosen Ones)

Foto N°	Cuesta	¿Qué hace?
070	80 pts.	Habilita el tercer traje de Maxi (Y+A al elegirlo)
079	80 pts.	Habilita el escenario "Maze of the Dead"
081	80 pts.	Agrega la misión del escenario "Osthreinsberg Castle"
082	80 pts.	Agrega la misión del escenario "Valentine Mansion"
083	80 pts.	Habilita el escenario "Emperor´s Garden"
084	80 pts.	Agrega la misión del escenario "Water Labyrinth"
0890	80 pts.	Acceso a la galería número 8

Galería 6 (Portraits of Souls)

Foto N°	Cuesta	¿Qué hace?
093	80 pts.	Agrega la misión del escenario "Harbor of Souls"
094	30 pts.	Habilita el tercer traje de Voldo (Y+A al elegirlo)
101	80 pts.	Agrega la misión del escenario "Silk Road Ruins"
103	80 pts.	Acceso a la galería número 9
104	80 pts.	Habilita el escenario "Kunpaetku Shrine"
106	80 pts.	Agrega la misión del escenario "Maze of Dead"

Galería 7 (Cursed Souls)

Foto N°	Cuesta	¿Qué hace?
116	80 pts.	Agrega otra misión al escenario "Shrine of Eurydice"
117	30 pts.	Agrega otra misión al escenario "Palgaea Shrine"
122	80 pts.	Agrega otra misión al escenario "Kunpaetku Shrine"
123	80 pts.	Habilita el escenario "Silk Road Ruins" (de noche)
126	80 pts.	Acceso a la galería número 10

Galería 8 (Birth of a Soul)

Foto N°	Cuesta	¿Qué hace?
130	120 pts.	Habilita el escenario "Chaos"
132	120 pts.	Agrega otra misión al escenario "Takamatsu Castle"
134	120 pts.	Agrega otra misión al escenario "Money Pit"
143	120 pts.	Agrega otra misión al escenario "Emperor´s Garden"
148	120 pts.	Agrega otra misión al escenario "Colosseum"
149	120 pts.	Acceso a la galería número 11

Galèría 9 (Profiles of Warriors)

Foto N°	Cuesta	¿Qué hace?
159	120 pts.	Acceso a la galería número 12
169	120 pts.	Agrega otra misión al escenario "Hoko Temple"
178	120 pts.	Agrega otra misión al escenario "Valentine Mansion"
180	120 pts.	Agrega otra misión al escenario "Adrian and the Fortress"
182	120 pts.	Agrega otra misión al escenario "City of Water"

Galería 10 (Profiles of Warriors 2)

Foto N°	Cuesta	¿Qué hace?
188	200 pts.	Agrega otra misión al escenario "Water Labyrinth"
199	200 pts.	Agrega otra misión al escenario "Proving Grounds"
203	200 pts.	Acceso a la galería número 13
215	200 pts.	Agrega otra misión al escenario "Osthreinsberg Castle"

Galería 11 (End of the Quest)

Foto N°	Cuesta	¿Qué hace?
217	200 pts.	Acceso a la galería número 14

Una vez que hayan terminado todas las misiones que figuran en el mapa se habilitará toda una nueva serie de misiones más difíciles en todos los escenarios (observen que las marcas que señalan a los distintos lugares se vuelven a poner de color verde).

En estas nuevas misiones van a poder conseguir muchos más puntos que en las normales y con eso van a poder acceder rápidamente a las imágenes que están en la galería 15 y que cuestan entre 2000 y 3000 puntos cada una.

Una vez que tengan a todos los personajes, hayan completado todas las misiones y tengan todas las fotos, la pantalla del título tendrá un nuevo fondo.

Las opciones especiales

Comprando las distintas imágenes de cada galería también van a poder habilitar una serie de opciones especiales que agregarán algunas funciones más a este juego ya de por sí impresionante, estas nuevas opciones son:

Character Profiles

Esta opción quedará habilitada una vez que compren la foto **015** de la galaría número **2** y luego podrán encontrarla en el menú de **Museum**.
Al seleccionar esta opción, podrán ver información detallada sobre todos los personajes del juego.

Exhibition Theater

Al comprar la imagen **054** de la galería **4** podrán acceder a esta nueva opción que aparecerá dentro del menú de **Museum** y que les servirá para al personaje que elijan, haciendo una exibición especial de sus habilidades.
Al principio no podrán seleccionar a todos los luchadores y para habilitarlos en este modo van a tener que comprar las siguientes fotos:

Foto **137** (galería 8): **Taki**
Foto **155** (galería 8): **Voldo**
Foto **177** (galería 9): **Sophitia**
Foto **183** (galería 9): **Nightmare**
Foto **189** (galería 10): **Astaroth**
Foto **198** (galería 10): **Hwang**
Foto **207** (galería 10): **Yoshimitsu**
Foto **225** (galería 11): **Lizardman**
Foto **229** (galería 11): **Sigfried**
Foto **230** (galería 11): **Maxi** (con dos nunchakus al mismo tiempo)
Foto **233** (galería 11): **Rock**
Foto **239** (galería 11): **Seung Mina**
Foto **251** (galería 12): **Cervantes**
Foto **256** (galería 11): **Edgemaster**

Extra Survival

Si compran la foto **167** de la galería **9**, habilitarán esta opción, que aparecerá en el menú principal.
El modo Extra Survival es similar al Survival, sólo que aquí el que pega el primer golpe gana el combate.

Opening Direction

Esta opción aparecerá dentro del menú de **Museum** y se consigue comprando la imagen **179** de la galería **9**, con ella podrán editar la secuencia de presentación haciendo que aparezcan los personajes que ustedes quieran.

Weapon Select

Al habilitar este modo, podrán hacer que el personaje que van a elegir, use las otras 2 variantes del arma que normalmente tiene, para conseguirlo tienen que comprar la foto **224** de la galería **11**.
Para usar el Weapon Select, sólo basta con que presionen el gatillo **L** un par de veces antes de seleccionar al luchador y listo.

Metal Model

Estará disponible cuando compren la foto **265** de la galería **12** y cuando la tengan podrán hacer que los personajes tengan una textura metálica, que será de color plateado para el jugador 1 y dorado para el jugador 2, para usarla, mantengan presionado el gatillo **R** mientras seleccionan al luchador.

Lego Racers

Los siguientes trucos se usan ingresando al modo de construcción de pilotos y escribiendo los códigos como nombre en la pantalla de licencias.

Coche rápido
FLYSKYHGH

Pista Rocket Racer Run en reverso
LNFRRRM

Modo Turbo
FSTFRWRD

Mantener la velocidad inclusive fuera de pista
NSLWJ

Todos los items al máximo
MXPMX

Todos los items son verdes (Acelerar)
PGLLGRN

Todos los items son amarillos (Aceite)
PGLLYLL

Todos los items son rojos (Bombas)
PGLLRD

Sin conductor
NDRVR

Sin ruedas
NWHLS

Sin chasis
NCHSSS

Desactivar todos los trucos
NMRCHTS

Warpath: Jurassic Park

Estos trucos se activan terminando el juego en el modo, dificultad y objetivo indicado:

MODO	DIFICULTAD	TERMINAR CON	EFECTO
Arcade	Cualquiera	Cualquier dinosaurio	Modos Single/Survival
Arcade	Cualquiera	Todos los dinosaurios	6 nuevos personajes
Arcade	Cualquiera	8 originales/5 nuevos	Modo Exhibición
Arcade	Cualquiera	Todos los personajes	Secuencia FMV extra
Survival	Cualquiera	No usar continues	Invulnerabilidad

CyberTiger

Códigos de canchas

Usen estos códigos en la pantalla de passwords que se obtiene apretando ● en la pantalla de selección de cancha.

Badlands
HARESO

Canyons
NAMOPI

Sawgrass
SECARE

Summerlin
PORASO

NBA Live 2000

Michael Jordan
Ganenle a Michael Jordan one-on-one en modo superstar para habilitarlo en el "roster".

Isaiah Thomas
Sumen 15 "robos"en un juego en modo superstar para habilitarlo en el "roster".

Jugadores legendarios
En la pantalla "Game Setup", presionen ● para ver el menú rápido. "Marquen" el icono del jugador, presionen → y ✖ para seleccionar el icono "Create Player". Escriban alguno de los siguientes apellidos y presionen ✖ para aceptar. Si lo hicieron bien, un mensaje aparecerá. Presionen Start para volver a la pantalla "Game Setup". Presionen ● para ir al menú rápido. "Marquen" el ícono de la estrella y presionen ✖ para ver la pantalla "Unlock Legends". Elijan a un jugador que ha sido habilitado y presionen ✖ para sumarlo a la lista de agentes libres. El jugador podrá firmar para el equipo con lugar libre.

Jugador	Era	Nombre	Apellido
Andrew Phillip	50's	Whiz	Kid
Bill Sharman	50's	Charity	Stripe
Bob Cousy	50's	B-Balls	Cooz
Bob Pettit	50's	Crash	Boards
Carlo Braun	50's	Hard	Wood
Cliff Hagen	50's	Hook	Shot
Dolph Schayes	50's	Set	Shot
George Yardley	50's	Yard	Bird
Harry Gallatin	50's	Iron	Horse
Larry Costello	50's	Cross	Over
Paul Arizin	50's	Pitchin'	Philli
Richard Guerin	50's	Play	Maker
Bill Russell	60's	All	Defensive
Elgin Baylor	60's	Offensive	Force
Hal Greer	60's	Jump	Shot
Jerry Lucas	60's	Lucas	Layup
Jerry West	60's	The Mr.	Clutch
Lenny Wilkins	60's	Player	Coach
Oscar Robertson	60's	Bucks	Big O
Sam Jones	60's	Bank	Shot
Tommy Heinsohn	60's	Flat	Shot
Walt Bellamy	60's	No	Comment
Willis Reed	60's	Soft	Touch
Wilt Chamberlain	60's	Big	Goliath
Bill Walton	70's	Shot	Blocker
Billy Cunningham	70's	Leaping	Kangaroo
Bob Lanier	70's	Big	Foot
Dave Bing	70's	The	Duke
Dave Cowens	70's	Red	Head
Earl Monroe	70's	Magic	Pearl
John Havlicek	70's	John	Hondo
Nate Archibald	70's	Big	Tiny
Pete Maravich	70's	Passing	Pistol
Rick Barry	70's	Foul	Shot
Walt Frazier	70's	Cool	Clyde
Wes Unseld	70's	Glass	Cleaner
Charles Barkley	80's	Mound of	Rebound
Dominique Wilkins	80's	High	Light
Earvin Johnson	80's	Magical	Guard
George Gervin	80's	Chilled	Iceman
Hakeem Olajuwon	80's	The Dream	Machine
Isiah Thomas	80's	Bad Boy	Zeke
James Worthy	80's	Big	Game
Julius Erving	80's	Doctor's	In
Kevin McHale	80's	Sixth	Man
Larry Bird	80's	Celtics	Pride
Michael Jordan	80's	Come Fly	With Me
Moses Malone	80's	Free	Throws
Robert Parish	80's	Celtic	Chief
David Robinson	90's	Spurs	Admiral
Gary Payton	90's	Human	Glove
Grant Hill	90's	Class	Act
John Stockton	90's	Jazz	Man
Karl Malone	90's	Mailman	Delivers
Mitch Richmond	90's	Live	Coverman
Patrick Ewing	90's	Player	President
Reggie Miller	90's	Outside	Threat
Scottie Pippen	90's	Complete	Game
Shaquille O'Neal	90's	Little	Warrior
Shawn Kemp	90's	Power	Dunker

Twisted Metal 4

Usen las combinaciones como password para activar el efecto deseado. Si lo hicieron correctamente escucharán una risa.

Modo Dios
↓, ←, L1, ←, →

Specials Infinitos
▲, L1, ↓, ▲, ↑

Specials más poderosos
↑, Start, ●, R1, ←

Las armas disparan rápido
R1, L1, ↓, Start, ↓

Habilitar Crusher
↓, R1, →, R1, L1

Habilitar Moon Buggy
Start, ▲, →, L1, Start

Habilitar RC Car
↑, ↓, ←, Start, →

Habilitar Super Auger
←, ●, ▲, →, ↓

Habilitar Super Axel
↑, →, ↓, ↑, L1

Habilitar Super Slamm
→, L1, Start, ●, Start

Habilitar Thumper
●, ▲, Start, ●, ←

Habilitar Minion
▲, L1, L1, ←, ↑

Habilitar Sweet Tooth
Start, R1, →, →, ←

Comenzar en Neon City
←, ▲, →, →, ←

Comenzar en Road Rage
Start, Start, ↓, ●, L1

Comenzar en Bedroom
L1, →, ←, ←, L1

Comenzar en Amazonia 3000 B.C.
●, L1, Start, L1, Start

Comenzar en Oil Rig
Start, ←, ↑, Start, ●

Comenzar en Minion's Maze
Start, R1, ←, R1, R1

Comenzar en The Carnival
●, ←, ↓, R1, L1

Regeneración rápida de energía
▲, L1, ↓, ▲, ↑

Los coches de las CPU ignoran los iconos de energía
L1, ←, →, ●, →

Los coches de la CPU solo atacan a los oponentes humanos
→, ▲, →, ▲, L1

Un aliado de la CPU contra dos oponentes humanos
↓, ↓, →, →, ↓

Poca tracción
↓, ▲, ↓, L1, R1

Todos los iconos de armas son misiles
↓, ↓, ●, L1, ←

Todos los iconos de armas son misiles homing
R1, →, ←, R1, ↑

Todos los iconos de armas son napalms
→, ←, R1, →, ●

Todas las armas son bombas remotas
↑, →, ↓, L1, ▲

Elimina los iconos con armas y energía
●, Start, ←, L1, Start

Elimina los iconos de energía en modo deathmatch
▲, ↓, ▲, ●, ▲

Elimina los iconos de energía en los modos tournament y deathmatch
↓, R1, ↓, Start, ●

Jugar como los "Bosses"
Completen el juego con cualquier personaje. Luego de vencer a Sweet Tooth, graben el juego y vean la secuencia final del personaje elegido. Luego todos los "Bosses", incluyendo Crusher, Moon Buggy, Super Thumper, RC Car, Super Axel, Super Slamm, Super Auger, Minion, y Sweet Tooth estarán habilitados.

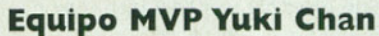
Niveles Deathmatch extras
Completen el juego en modo tournament y graben el juego para habilitar un nivel nuevo para el modo deathmatch. Cada nivel tournament completado habilita un nuevo nivel deathmatch.

Audio extra
Pongan el cd en un equipo de audio, y elijan la pista 2 para escuchar música de Rob Zombie, Cirrus, Cypress Hill, Skold, Goulspoon, One Minute Silence, y más.

Movimientos especiales

Freeze	←, →, ↑↑
Rear freeze	←, →, ↓↓
Massive attack	↑, ↓, ↑, ↓, ↑
Rear massive attack	↑, ↓, ↑, ↓↓
Rear attack	→, ←, ↓↓
Salto	↑↑, ←
Escudo	↑↑, →
Invisibilidad	↓↓, ↑↑
Hyperspace	↑↑, ↓↓

Virtua Striker 2: Version 2000.1



Equipo MVP Yuki Chan

Seleccionen modo arcade, "marquen" Yugoslavia en la pantalla de selección de equipo y presionen Start, marquen USA y presionen Start, marquen Korea y presionen Start, marquen Italy y presionen Start. El equipo MVP Yuki Chan aparecerá abajo de Japón.

Equipo MVP Royal Genki

Habiliten el código del equipo MVP Yuki Chan. "Marquen" el equipo MVP Yuki Chan, mantengan apretado Start y presionen A. Si lo hicieron correctamente se escuchará la palabra "Rainbow".

Equipo FC Sega

Seleccionen el modo arcade, "marquen" Francia en la pantalla de selección de equipos y presionen Start, marquen Chile y presionen Start, marquen South Africa y presionen Start, marquen England y presionen Start, marquen Germany y presionen Start, marquen Argentina y presionen Start. El equipo FC Sega aparecerá en la esquina de la pantalla.

Uniformes Alternativos

Seleccionen modo arcade y "marquen' un equipo, luego presionen X + Y y apreten A.

Equipos Extra

Completen el modo ránking y un buen promedio para habilitar a un equipo que fue vencido en las finales. Los equipos podrán ser seleccionados en cualquier modo excepto para arcade.

Nuevos estadios

Entren al modo Match Play, seleccionen dos equipos y "marquen" algunos de estos estadios: Crystal Ball, Sun Paragon, Arcadia Hill, Central Square Garden, Harvest stadium, luego mantengan apretado Start y presionen A para jugar con el estadio secreto #1.
Repitan la operación, esta vez "marcando" alguno de estos estadios, Diva Geo, Maestro Colosseum, Saint Globe, luego mantengan apretado Start y presionen A para jugar con el estadio secreto #2.



Readers Corner

correo de lectores

Maximiliano Estevez

Queridos Reyes Magos: Quería pedirles una muñeca infla... ¡uy, no perdón, me equivoqué de carta! Queridos Next Levelianos: No voy a decirles que su revista es magníficamente maravillosa, porque estoy seguro de que eso ya lo saben, pero sí voy a decirles que errar es humano y ustedes no son una excepción. Quería decirles que en el Grandia, Justin es un niño y no una niña como ustedes dijeron en su final test; ¿o acaso pensaron que cuando Feena dijo que estaba comprometida con él para safar del casamiento era un acto de lesbianismo? :)
Maximiliano Estevez
maxiestevez@yahoo.com.ar

¡Maximiliano querido! Te puedo asegurar que luego de pasarme 62 horas y media con el sensacional Grandia (estupendamente invertidas, por supuesto) te aseguro que tengo MUY claro que Justin es un hombrecillo y no una mujer o un travestí. Vos encontraste lo que vulgarmente se lo reconoce como un error de tipeo. ¡Eso no significa que ahora la gente de la editorial no me vaya a castigar como corresponde por mandarme una macana! Gracias Maxi, realmente sos un amigo... :)

Gabriel Montiel

Me llamo Gabriel Montiel, tengo 16 años y vivo en la lejana ciudad de Pto. Madryn. Incursioné por primera vez en el mundo de los videojuegos a los 6 años cuando me regalaron la Atari 2000. Desde esa época pasé por el Nintendo, el Super Nintendo, el Genesis, todos los Gameboy, la Play y la Dreamcast y con los años he visto pasar millones de revistas: las que eran puro trucos, las que eran pura guía, las que eran puro comentario y las que no eran ni una cosa ni la otra. Creo que ustedes lograron crear la primera revista que supo incluir reviews, previews, guías, trucos , tests y mucho más de una forma profesional y organizada. Se que es una dificil misión y espero que con el tiempo la sepan mantener y no desaparezca de un día para el otro. Los felicito por su labor y les dejo importantes preguntas junto a mi opinión sobre lo que dijo Federico en el número 12. Yo personalmente nunca utilicé una guía para terminar ningún juego, pero creo que si uno utiliza una guía no es un mal videojugador o algo por el estilo y este Federico no es el mejor jugador del mundo para catalogar quién es bueno y quién es malo. Se propasó con los insultos incluyendo a todos los videojugadores y creo que tiene bronca porque tuvo que reconocer seguramente que sin la guía no pudo terminar determinado juego o porque descubrió los GF y se creía un genio pensado que nadie los descubriría. Cuando los vió en la revista y todo el mundo los consiguió le dio envidia y bronca de no ser el súper videojugador. Además como ustedes le hicieron ver, nadie presume por haber terminado un juego y pienso que habló desde su propia experiencia. Yo prefiero a un jugador que usa una guía, antes que a un arrogante que se cree no se qué y en realidad nos deja mal parados a todos. Gracias por dejarme expresar mi opinión y ahí van las questions.

1) Soy fanático de Final Fantasy ¿Piensan que Square vaya a sacar algún juego de estos en la Dreamcast? Con el potencial que tiene la máquina sería un desperdicio no hacer un juego de esta serie.
2) ¿El Metal Gear Solid y el Soul Reaver de Dreamcast serán una secuela o conversiones con mejoras gráficas?
3) Si el RE:Code Veronica sale en Japón en Febrero ¿Por qué pusieron que su salida en USA era planificada para Enero? ¿USA antes que Japón, hmm....? Vi la presentación completa y es verdaderamente alucinante. Ocupa dos GD-ROM... ¿tan largo es?
4. ¿Para cuándo sale el Castlevania: Resurrection y el Max Payne acá?
P.D.: Desde ya muchas gracias y sigan para adelante que todos los apoyamos. Chauuuuuuu!

Hola Gabriel! ¿Todo bien? Sí, nosotros tampoco estamos de acuerdo de lo que Federico dijo en nuestro número pasado, ahora no sabemos si realmente es para tanto... ¿No te parece?
Vamos a las respuestas:
1) Si, sería un auténtico desperdicio, sobre todo ahora que la Dreamcast, día a día está demostrando que realmente es una maquinita que realmente vale la pena (ni se imaginan el Shenmue en movimiento, lástima que esté todo en ponja!) pero por el momento ningún anuncio oficial al respecto, igualmente para algo de info sobre FFIX dirigite a True Lies donde te vas a enterar de un par de secretitos...
2) Sobre el Metal Gear Solid no se sabe nada, pero las dos cosas son posibles, ahora que Microsoft firmó con Konami para llevar las aventuras de Solid Snake a la PC y la facilidad de transferir juegos de la PC a la Dreamcast nos está haciendo dudar demasiado. Por el lado del Soul Reaver va a ser exactamente el mismo juego, con unos gráficos de la San Flauta.
3) Es así, las compañías adelantan y retrasan los juegos como se les va cantando los coquitos. Por suerte y para aliviar penas, te preparamos un informe sobre el Codename Veronica con todo lo que vimos en la demo jugable que salió a la venta junto con la versión japonesa de Resident Evil 2 para la DC. Por si se te va a ocurrir escribirnos de nuevo preguntando si este RE2 va a salir en Estados Unidos, la respuesta por ahora es NO! Buahhhhh...
4) Castlevania desgraciadamente se pospuso para fin de año, el Max Payne ni siquiera la compañía tiene idea de cuando piensan terminarlo, imaginate nosotros...
Hablando de apoyarnos, lean la carta que viene a continuacion...

Damián (Apellido desconocido)

Antes que nada, quiero felicitarlos por tener la iniciativa de crear una revista "argentina" de videojuegos. Pero los halagos llegan hasta ahí, y les paso a explicar por qué. Hace unas semanas atrás, fuí a Tower Records de la calle Florida, ya que un amigo me contó que en ese establecimiento vendían revistas norteamericanas del sector en cuestión a un precio apenas superior en un dólar o peso, como lo prefieran, del precio para el consumidor final en los Estados Unidos. Descubrí allí las revistas Electronic Gaming Monthly y la bastante mejor más completa, y de excelente edición Gamers Republic. Las compré y cuando llegué a mi casa empecé a leerlas. Fue una buena sorpresa por un lado, y una mala por el otro, puesto que por fin había encontrado revistas que se ajustan a la información completa e idónea que yo estaba buscando (atención: no es de ninguna manera mi intención defender a estas publicaciones del país que más detesto de toda la Tierra, ya que no son ni mi novia ni mi papá ni mi mamá, sólo intento con esta nota hacerles ver que descubrí lo que ustedes hicieron), pero a la vez sentí una profunda decepción por una revista argentina que yo estaba acostumbrado a comprar y leer. Estoy hablando obviamente de Next Level. Comparando las dos revistas norteamericanas mencionadas con esta última me di cuenta de que es un total y absoluto compendio de copias de estas dos revistas y también quizá de otras que todavía me faltan descubrir. De la E.G.M., por ejemplo existe un evidente plagio en el formato vertical y generlmente con una sola foto de los juegos en las reviews y las previews de los videojuegos de todas las consolas. Y el caso de la Gamers Republic (en mi opinión una de las mejores revistas de videojuegos del mundo, aunque repito: no la defiendo) es todavía peor que el anterior. No sólo se copiaron del formato general de esta revista, como por ejemplo en las tres fotitos de la portada, la sección de noticias y los colores y la edición general de impresión aunque con una calidad evidentemente inferior, sino que se agarraron totalmente las secciones de juguetes y curiosidades y también la de Manga y Animé. Casi todo es parecido, hasta la información de la compañía productora y la desarrolladora, así como la dirección de Internet, en las reviews y en las previews. Es verdaderamente decepcionante. Porque uno muy orgulloso va y compra la revista todos los meses, creyendo que es bien de acá, y luego descubre cosas como estas. Además, y esto es lo peor de lo peor: qué es esa asquerosidad de poner absolutamente todas las secciónes de la revista en inglés? Acaso no sabían ustedes, señores, que estamos en un país de habla hispana? No podrían haber puesto en vez de esas ridiculeces como "Now Loading", Cargando, o "Cheaters Paradise", Paraíso de Tramposos; "Readers Corner", La Esquina de los Lectores; "Techno y Toys", Tecnología y Juguetes; "Movie World", El mundo de las películas (aaaah! me olvidaba de esta que también se la robaron a Gamers Republic!!); "Manga Zone", Zona del Manga; "True Lies", Mentiras Verdaderas; "First Approach", Primera Aproximación;"Index" (ésta es increíblemente ridícula, no se puede creer), Indice. Es seguro, y además nunca fue mi intención, que este mail no se publicará en la revista, porque a ustedes no les conviene para nada, ya que sería un descubrimiento para todos sus pobres lectores (pobres porque además, la información que reciben es patéticamente reducida y encima dicen tener un supuesto corresponsal no sé en dónde, terrible verso). Con todo y con eso, este es sólo un ejemplo más de la triste realidad de lo que los tiranos y eternos

grupos de poder hicieron de la República Argentina: Una Republiqueta Bananera.

Bueno Damián, primeramente te vamos a agradecer los halagos que nos efectuaste en los primeros dos renglones de tu carta. Evidentemente no hay que ser un sabio para notar que toda la buena onda de las felicitaciones fueron descaradamente escritas para reforzar los palos que nos ibas a pegar a continuación. Como bien lo hacés notar en tu ´´carta´´ (o debería decir bomba...) la revista SI, ES ARGENTINA y con todas las letras. Next Level la creamos un grupo de ARGENTINOS con ganas de cubrir un nicho muy importante en cuanto a revistas de videojuegos realizadas en el país. Como vos bien sabés antes de nuestra aparición no había demasiadas opciones (por lo que nos comentan nuestros lectores en la mayoría de sus cartas), prácticamente ninguna a la hora de comprar una revista que piense como ellos en materia de juegos para consolas.
Para tu información, el mercado de videojuegos en Argentina no es demasiado grande como en el resto del mundo, o más específicamente Estados Unidos (país al que según parece vos idolatrás y lo tratás de ocultar con ciertas frases que no suenan demasiado convincentes) pero te aseguro que realizar Next Level mes a mes es un inmenso esfuerzo de muchos jugadores ARGENTINOS que se rompen el alma tratando de brindar las últimas novedades de este apasionante hobby.
Pero como sabemos que gran parte de lo que nos decís, lo decís por tu poco conocimiento e ignorancia de la situación en particular de nuestra editorial y nuestra relación con las del resto del mundo, te vamos a explicar un par de cositas...
Primeramente, nos comentás que empezaste a comprar por recomendación de amigos revistas AMERICANAS, en INGLES y que según vos son mucho mejores que la nuestra. Te felicitamos por el descubrimiento. La mayoría de los integrantes de Next Level leemos esta clase de material, además de comunicarnos vía e-mail con la mayoría de las compañías desarrolladoras de software de todo el Mundo y CON CORRESPONSALES, o sea gente que se desempeña recolectando información en su lugar de residencia: Jápon, Estados Unidos, Etc. (quizás a vos te convendría tratar de conseguirte una visa para irte a trabajar a USA, vista tu preferencia por ese país, pero te recuerdo que para que te la otorguen tenés que saber algo más que criticar el esfuerzo y el trabajo de los demás sin saber muy bien de qué se está hablando o mediante primeras impresiones). Las revistas que vos mencionás (por ejemplo: EGM) las leemos desde hace prácticamente 10 años y te aseguro que para nosotros e incluso para muchísimos de nuestros lectores lo tuyo no es un hallazgo ni mucho menos...
De la supuesta relación de diseños entre revistas también nos parece que te equivocás y por mucho. ¿Vos qué te creés, que porque dos revistas hagan sus reviews en formato de columna eso significa lisa y llanamente un plagio? EGM como mencionás pone una foto en cada review, pero parece que vos no ves muy bien, ya que descaradamente despotricás como que Next Level hace lo mismo y desde nuestro mismísimo número 1 ponemos 2 FOTOS EN CADA REVIEW y además éste está realizado por una sola persona y no cuatro como en el caso de la revista que vos citás.
Hablando de previews... ESTA ES UNA REVISTA DE CONSOLAS, POR TAL MOTIVO ABARCA TODAS LAS CONSOLAS, ¿querés que pongamos recetas del gato Dumas como relleno?
Gracias, no nos interesa. Preferimos seguir hablando de los juegos que son nuestra pasión.
Para terminar con el tema de diseño (tampoco te vamos a dar un curso gratuito...) te aclaramos que acá nadie se jacta de haber inventado la pólvora, ni mucho menos. Por ejemplo
¿Si Clarín pone la dirección de Internet de una película analizada en su suplemento de espectáculos, significa que La Nación ya no la puede poner? O peor aún, si vos querés sacar un diario, ¿no vas a poder hablar de Cultura porque ya existen diarios que contemplan estos temas?
Me parece que estás exagerando un poco todo y tu corazoncito yankee te esta haciendo escribir algunas pavadas.
Los nombres de las secciones se los pusimos en inglés porque sinceramente nos parecía más claro poner Cheater's Paradise (que todo el mundo sabe que Cheat es el término clásico con el que todo el mundo se refiere a los trucos en los juegos), que el excelente ejemplo que vos proponés (te mataste pensando, flaco) Paraíso de Tramposos... Un excelente título para una película de desarrollo en las Vegas, protagonizada por Robert de Niro, con la excepción de que seguramente el nombre original de la película sería Casino o Good Fellas y Paraíso de Tramposos la traducción berreta y fuera de lugar clásica en los lanzamientos nacionales de películas extranjeras. Además y por si no te percataste TODAS las secciones tienen debajo del título, una aclaración EN CASTELLANO de su función dentro de la revista.
Como vos decís, sí, sabemos que estamos en un pais de habla hispana y que por ende a muy poca gente le gusta leer revistas que no están en su idioma nativo. Es más te podemos asegurar que esas revistas que vos nombrás tienen un alcance mínimo en la Capital Federal (menos de 2000 unidades se importan al país) y ni hablar del interior, en las que son imposibles de conseguir.
Como verás no nos comemos ningun garrón, ya que de hecho no tenemos nada que ocultar y para lo que seguramente será algo increíble para vos, tu carta fue publicada, y por supuesto contestada.
Para terminar puede ser que estemos en una ´´republiqueta bananera´´, ya que hay personas como vos, que al ver lo extranjero se quedan maravillados, desprestigiando automáticamente (ya sea por ignorancia o incapacidad de análisis) la producción nacional.
Aunque vos pienses que algunas de las revistas de afuera son similares a la nuestra, Next Level es totalmente Argentina, desde la tapa hasta la contratapa. La información es seleccionada y conseguida por nosotros mismos y nuestros corresponsales, y aunque a vos no te guste más de 10.000 lectores de todo el país, parece que opinan exactamente lo contrario.
Nosotros tratamos juegos que le interesan a nuestro público (en USA el MADDEN puede que sea el juego más popular, pero del Winning Eleven 4, uno de los mejores juegos de fútbol aparecidos hasta la fecha, no vas a encontrar ni una bendita foto, ya que se dedican pura y exclusivamente (como es lógico) a complacer su mercado.
Esperamos que todo esto te haya ayudado en algo, y que si alguna vez nos escribís de nuevo, analices dos veces las cosas antes de enviárnosla, como habrás visto acá hay lugar para todas las opiniones, pero para todas ellas tenemos una respuesta. La verdad.
La República Bananera no sólo la construyen los grupos de poder, sino cada uno con sus acciones y determinaciones diarias. Hoy vos, Damián (o como te llames) pusiste tu ladrillo.
Saludos desde la redacción de Next Level (un grupo de Argentinos hasta la médula).

CARTA DE KIO KUSANAGI A UN ANTI-KOF

Queridísimos amigos: (todavía no tomé nada)
Mi nombre es DOC alias Kio Kusanagi soy de la Patagonia, tengo 20 años y muy pronto estaré por la gran ciudad de Buenos Aires. Este mail fué escrito por una sola razón, como yo poseo todos los números de la Next Level, hace unos días me puse a leer un viejo número en el que ustedes le hicieron una pequeña crítica al juego The King's of Figther's '98 y le dieron un puntaje muy bajo al juego. Ahora... que ca%&jo tenía en la cabeza el que hizo esa crítica, sacándole la mie$%a al KOF '98, yo te voy a enseñar:
1) El juego está basado en un cómic chino, que por cierto es muy exitoso tanto en Asia como en el resto del mundo (en este país aunque vivamos en el cu%o del mundo también a llegado, esto es para vos crítico de cuarta, deberías informarte más...). Por esa razón se hizo un juego dedicado al exitaso del cómic.
2) En un principio el juego original era el Fatal Fury, que en su edición '94 empezó a llamarse KoF.
3) Los luchadores son todos de distintos juegos, y los que pertenecen al mismo juego forman lo que se llama un grupo (para vos zapato). Justifico: hay un grupo conocido como el grupo Fatal Fury, con los luchadores pertenecientes a ese juego (Andy y Terry Bogard, entre otros).
4) El juego al tener tanto éxito, sus productores de SNK no quisieron cambiar en el '97 (con él booom de los juegos en 3D) su formato original, pero siempre trataron de no exagerar tanto con los poderes (al mejor estilo Street Figthers y Mortal Kombat, que vos adulás tanto) y solo se dedicaron a mejorar sus gráficos, a algunos fanáticos nos gustaría verlo en 3D, pero por supuesto cuando los engine 3D estén mas pulidos, no quiero que el KoF lo hagan en 3D y se vea una bosta toda cuadrada como son el SF-EX 2 y el MK4 por ejemplo, antes que eso prefiero que se vea con su edición 1994.
Por último a vos crítico inexistente te voy a decir que el KoF es un juego hecho exclusivamente (bien o mal) para sus fanáticos (y no podés darle un puntaje de 72%), que por cierto no son pocos. Y si vos te la pasaste los últimos 10 años de tu vida en una burbuja o tirado adentro de un pozo, es tu reverendo y maldito problema, porque la próxima vez te la vas a ver con KIO KUSANAGI.
PD: No te pongas a leer el cómic si es que te gustan los cómic, porque el KOF no puede ser leído

por gente que no tiene materia gris.
PD2: La próxima vez te voy a mandar al ANGEL DE LA MEDIANOCHE.
PD3: Sus personajes tienen mucha más profundidad y conflictos que los personajes de porquería del MK que todos quieren dominar el universo y por supuesto que los juegos de mier#$ que produce Capcom.
Atte. y con un gran abrazo: Kio Kusanagi (leer en voz alta y a los gritos).
Gracias y si querés incluilo en el correo de lectores.
Por la revista en general los felicito, es muy buena y muy completa y quisiera saber cuando llega la Playstation 2 a la Argentina, y por favor mándenme un mail y díganme en que numero sale mi mail, porque al interior las revistas llegan con mucho atraso. (por no decir que traen las que descartan de Bs.As). No es una critica a la revista...

Bueno Doc, Kio o como quieras que te llames, mi nombre es Santiago y yo fui el que hizo la nota de tu querido King of Fighters ´98, como veo que no sos una persona con un criterio muy amplio que digamos y como tu carta no vino con la mejor onda, voy a tratar de iluminar un poco tu mundo de 16 bits, porque me parece que el quién necesita estar más informado no soy yo.
Para empezar, te comento que los puntajes que damos en la revista son de 0 a 100 y no de 0 a 1000, como debés haber pensado, y ya que un 72 te pareció "muy bajo", tal vez deberías tomarte un poco más de tiempo para leer las referencias de la sección Final Test en donde dice claramente que los títulos que tienen entre un 70 y 79 son considerados muy buenos.
Para que te vayas haciendo una idea más aproximada de cómo son las cosas por aquí, te aclaro que a la hora de criticar un juego, lo que se evalúa es la calidad con la que está hecho, la jugabilidad que tiene, la velocidad a la que carga, la cantidad, variedad de opciones y fundamentalmente se lo compara con todos los otros títulos de su género, que hayan salido en el mismo año y nunca hacemos críticas exclusivamente para fanáticos.
Si KOF ´98 sacó un 72, fue precisamente porque realmente es una muy buena conversión, (de hecho la mejor que hizo SNK en Play), pero no pasó de ahí, porque además de tener importantes recortes en los cuadros de animación de los personajes, los tiempos de carga bastante elevados terminaron por quitarnos las ganas de jugarlo a todos en la editorial y encima de todo se notaba claramente que SNK no hizo ningún esfuerzo por tratar de mejorar al original, cosa que Capcom (la compañía que tanto odias, aunque no sé por qué) logró con la versión para Play de Street Fighter Alpha 3 al incluir más opciones y personajes que en la versión de salón.
Lo mejor del caso es que los recortes en las animaciones de los luchadores en este caso fueron mínimas y si tenemos en cuenta que el Hardware que usa la serie Alpha de Capcom (CPS2) es mucho más potente que el de la NEO GEO, me parece que hay que ser muy necio o muy cerrado para no reconocer quién hace las cosas mejor.
Si bien toda las aclaraciones que hacés sobre el comic y el apasionante mundo de SNK en los puntos 1, 2, 3 de tu carta no son nada nuevo, te aclaro que eso es algo que no influye para nada en los puntajes, porque en caso de que no lo hayas notado lo que revisamos acá son juegos y no comics.
Me parece más que evidente que llevás la camiseta de SNK a muerte y posiblemente eso te impida ver que más allá de eso lo cuál me parece una verdadera lástima, porque los juegos buenos te los estás perdiendo vos, pero te aseguro que aquí afuera hay un mundo en donde otras compañías que se calientan de verdad por hacer títulos que realmente valgan la pena en lugar de tratar de currar con un nombre exitoso y por eso en vez de putear y maldecir a diestra y siniestra porque sí, te recomiendo que intentes ampliar tus horizontes y probar juegos como SFA3, Guilty Gear (este no es de Capcom), Bloody Roar 2 y otros.
Ojo, con eso no estoy diciendo que compañías como Capcom (por nombrar alguna) no se hayan mandado sus buenos choreos como X-Men vs SF o los SF EX, pero de lo único que estoy seguro es que hoy por hoy es una de las firmas que más se esfuerza por mejorar, a diferencia de SNK, que parece conformarse con un nivel medio.
De hecho te recuerdo en caso de que todavía no estés enterado, que en muy pronto ambas compañías van a sacar un juego llamado SNK vs Capcom y casualmente en este título tus adorados personajes (Kio incluído) fueron dibujados y animados por Capcom, supongo que por razones más que obvias.
Con respecto a tu punto n° 4, te comento que hoy por hoy ya existen "engines" 3D más que potables (Bloody Roar 2 y Psychic Force 2 son un muy buen ejemplo de eso), pero desgraciadamente el Hardware de la NEO GEO no es lo suficientemente potente como para utilizar este tipo de tecnología y los intentos 3D de SNK (Fatal Fury: Wild Ambition y S. Showdown: Warrior´s Rage) son bastante más desastrosos que la ya de por sí floja serie de los SF EX.
Con respecto a tus postdatas, supongo que por la forma en la que te expresás y ya que no pusiste tu verdadero nombre en tu carta, vos debés ser el angel de la medianoche en persona (o tal vez deberías dejar de ver su programa o de identificarte con él), pero no te preocupes, porque si tratás de hacer las cosas con un poco de buena voluntad de seguro te van a salir mejor.
Por otro lado me parece estupendo que los personajes que tanto adorás tengan las mejores y más profundas historias, pero en los juegos de pelea en los que normalmente hay que derrotar al contrario a los golpes en lugar de tratar de enamorarse de él, de psicoanalizarlo o de enseñarle tus convicciones morales, me parece que eso es algo que a muchos (incluyendo a los mismisimos creadores de estos juegos) les importa un comino, si no decime por qué es que los finales de todos estos juegos son siempre tan pedorros.
Para ir terminando, te agradezco por tus comentarios sobre la revista y sobre tu pregunta sobre la Play 2, va a salir en Japón alrededor del 4 de Marzo y la versión americana recién se espera a fin de este año. En lo que se refiere al atraso de las revistas, a veces eso pasa por problemas de los distribuidores, pero si no te llega, fijate en la revista que ahí dice cómo tenés que hacer para que te la mandemos... saludos: Santiago.

Maxi PD.: La próxima vez tratá de tener menos horrores de ortografía porque hasta el nombre de tu adoradisimo juego King of Fighters lo escribiste King of Fither's. Realmente nada gracioso...

Gustavo "Garmendia" Rodriguez

Hola gente de Next Level.
Mi nombre es Gustavo, tengo 21 años y una espectacular Playstation.
El principal motivo de esta carta es que al leer la nota de Tomb Raider: The Last Revelation de la revista número 12 me llamó la atención lo que decia. Primero quería decirles que soy un fanático de Lara Croft. Si hubiera sido algo evolucionario y nuevo no sería Tomb Raider. Además en notas anteriores a su lanzamiento decían que los creadores querían un juego parecido al primer Tomb Raider (con cuevas y todo eso). Con respecto a las cámaras no son perfectas pero tampoco están tan mal, y a mí no me parece ningún curro este juego. A pesar de esa nota la revista está muy buena aunque me gustaría algún que otro concurso.
Ahora quería haceles unas preguntas:
1) ¿La fecha de lanzamiento de la Playstation 2?
2) ¿Tienen idea de cuánto va a costar?
3) ¿Hay algún juego de Evangelion para PSX?
4) ¿Saldrá alguna continuación del Winning Eleven 4 (el mejor juego de futbol)?
Espero que el que escribió la nota del Tomb Raider no me odie.
Saludos a todos. Gustavo "Garmendia" Rodriguez.
Espero que publiquen mi carta.

Hola Gustavo, nosotros analizamos los juegos por lo que son. Si un juego (por más que sea Tomb Raider, Indiana Jones, Metal Gear o el que sea) es demasiado similar a versiones anteriores, ya tiene encima un grave problema: Falta de originalidad.
Pensá un poco, ¿A vos te gustaría jugar dentro de 5 años al Tomb Raider 9 y que sea identico a The Last Revelation? Seguramente no, y The Last Revelation es MUY SIMILAR al Tomb Raider 1. Esto no es algo malo, pero pensa que si Eidos recibe puntuaciones de 99% en todas las revistas siempre que repita la formula (y cuatro veces, sin siquiera cambiar el engine es demasiado) seguiriamos viendo a la misma Lara una y otra vez. Y si hablamos de evolución: ¿Te pusiste a pensar como eran los primeros Metal Gear o Final Fantasy? Con todos esos cambios (maravillosos por cierto) no te parece que no perdieron la escencia sino que lograron superarse con cada nueva edición?
Nosotros no somos fanáticos de Lara, somo ULTRA MEGA HIPER FANATICOS (de hecho el primer número de Next Level Extra está enteramente dedicado a ella) pero queremos que cambie, y que cambie para mejor.
Ahora vamos a las respuestas:
1) 4 de Marzo en Japón, obvio...
2) En Japón supuestamente $399 pero anda a saber acá que precio tendrá!
3) Si, pero sólo en versión Japonesa.
4) Que no te quepa la menor duda. Igual no te confundas, ahora salió el Perfect Striker 1999 J. League que algunos lo venden como una continuación y aunque es de Konami, es una nueva versión del clásico de la SuperNes. El Final Test de este titulo en nuestro próximo número.
Santiago no te odia, ama a todos los lectores y sobre

todo a Lara Croft... ¡Hasta pronto!

Pablo Lucangeli

Hola amigos de Next Level!!!

Me llamo Pablo, tengo 13 años, soy de Vte. Lopez y tengo la mejor consola que haya salido, obviamente la Playstation. Les cuento que soy fanático de la revista (tengo todos los números), porque creo que es la mejor del país, y por qué no de América. Me parece que la parte de la revista Movie World está muy buena porque la revista además de tener lo último en consolas uno puede leer sobre la película mas interesante del mes. Soy fanático de los juegos de carreras, especialmente Gran Turismo, Test Drive, etc. Espero que la Play al igual que ustedes sigan con todas las pilas en el año 2000.
1) ¿Tienen algún truco del Winning Eleven 4?
2) ¿Tienen idea si va a salir el Driver 2 y para cuando?
P.D.: Quería comentar sobre el chico que en el número 12 de la revista hablo sobre las guias de juegos. Me parece que uno las lee si quiere, y si las ponen es porque tienen mucho éxito dentro de la revista. Me parece que puede dejar de hablar al pe..
P.D.: Espero que sigan así y les deseo un feliz 2000 a todos!!! Espero que pasen mi carta ya que es corta y comento sobre algo del capítulo anterior que no es interesante si se lee mucho después.

Atte: Pablo Lucangeli.

Gracias por tus comentarios Pablo, a Martin se le cayo una lagrima al ver que alguien se interesa tanto por Movie World, una sección por la que ElMarto se quema las pestañas todos los meses tratando de conseguir la última información.
Ahora, si me lo permitís, pasamos a las respuestas...
1) Ya los publicamos en el correo del número pasado.
2) Si. Está en producción pero no esperés nada hasta por lo menos fines de este año. Igualmente en cuanto consigamos las primeras fotos e información las vamos a publicar. ¡Hasta la próxima!

Gonzalo Agustin Perez

Hola ¿cómo andan?, les cuento que compro la revista hace un par de meses y me parece EXCELENTE. Les quería decir que tengo una N64, DC y GBC. Las preguntas son sobre las 3:
1) ¿Para cuando Earthbound 64 (espero haberlo escrito bien)?
2) ¿Cuando sale Shenmue en América?
3) ¿Que tal estará el Resident Evil para GBC y para cuándo?
Bueno desde ya muchas gracias ... mi dirección es PEREZGER@CIUDAD.COM.AR

Muy bien andamos, sobre todo gracias a ustedes que con el apoyo moral que nos brindan mes a mes, hacen que no bajemos los brazos (siempre hay excepciones como habrán visto en el correo de este mes) pero este tipo de cartas aunque sean negativas son bienvenidas si vienen justificadas. Te respondo las preguntas Gonza. ¿Te puedo decir Gonza, no?
1) Realmente no sabemos a que juego te referís. Así tal cual no existe ningún juego, ni Japonés ni Americano.
2) El juego en Japonés ya lo vimos y es increíble (mirá la Galería de Imágenes de este mes) pero desgraciadamente por estar escrito y hablado en Ponja, la traducción no va a estar terminada hasta fines de este año. ¡Merde!
3) Para más info sobre este título mirá el informe de Ferzzola sobre la saga, pero por mi cuenta te digo que está entre los primeros títulos que me pienso comprar de Game Boy Color este año.

Gustavo (de Tortuguitas)

Amigos de Next Level:

Hola, me llamo Gustavo tengo 13 años y vivo en Tortuguitas. La revista me parece fantastica y tiene mucha información sobre todas las consolas lo cual me parece excelente. Me gustaría que hagan como hicieron en la revista del mes de Septiembre que pusieron como 7 páginas de trucos. Les haré unas preguntas:
1) ¿Qué es el Game Shark?
2) ¿Qué juego me conviene más, el Crash Team Racing o el Pac-Man World?
3) ¿Podrían pasarme trucos sobre el X-Men vs. Street Fighter?
Muchas gracias, por favor contestenme.

Nos encantaría poner tantas páginas de trucos por mes, pero desgraciadamente no todos piensan igual. Para los fanáticos de estas cosas, creamos una nueva revista: Next Level Extra, dedicada exclusivamente a brindar trucos y soluciones completas. Obviamente también continuaremos con estas cosas en Next Level, pero entre las dos vas a tener todos los trucos del Universo.
1) Un accesorio especial para introducir códigos prácticamente en todos los juegos existentes.
2) ¡Los dos! Según el género que te guste.
3) Me quedé sin espacio... Ohhhh NOOOO!!! :) Bye!

Readers Gallery

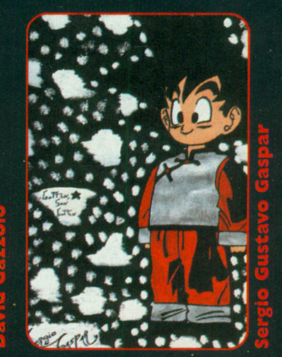
Amantes del dibujo: Afinen sus lápices, ¡porque a partir del próximo número premiaremos la mejor ilustración con un juego original o accesorio para su consola!



Sergio Russo



David Gazzolo



Sergio Gustavo Gaspar

Cómo contactarse con NEXT LEVEL

Para contactarse con nosotros tienen dos caminos:
Por un lado por medio de carta a nuestra redacción, por el otro vía internet por e-mail.
Carta: NEXT LEVEL - Correo de Lectores - Paraguay 2452 4°B (1121) - Capital Federal / E-Mail: nextlevel@ciudad.com.ar

PRIMERA SELECCION ANUAL

NEXT LEVEL

A LOS MEJORES JUEGOS DE 1999

POR PRIMERA VEZ TENES LA OPORTUNIDAD DE PREMIAR EL MEJOR JUEGO DEL AÑO QUE PASO. TU VOTO Y EL DE TODOS LOS LECTORES DE NEXT LEVEL PREMIARA LA ORIGINALIDAD Y LA CREATIVIDAD DE TU JUEGO FAVORITO, CON LO QUE SE HARA ACREEDOR DE UN PREMIO ESPECIAL QUE LO DISTINGUIRA DE SUS PARES.

SI ENVIAS EL CUPON POR CORREO, HACELO A "PREMIOS NEXT LEVEL - PARAGUAY 2452 4 "B" (1121) CAPITAL FEDERAL", Y SI ES POR E-MAIL, A PREMIOSNL@CIUDAD.COM.AR



CONSOLAS DREAMCAST



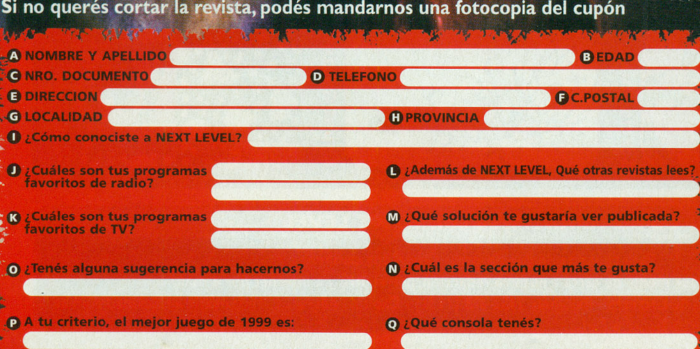
ACCESORIOS

COMPLETA EL CUPON, ENVIALO POR CORREO O E-MAIL, Y GANA FABULOSOS PREMIOS!



JUEGOS ORIGINALES

Si no querés cortar la revista, podés mandarnos una fotocopia del cupón



A NOMBRE Y APELLIDO

B EDAD

C NRO. DOCUMENTO

D TELEFONO

E DIRECCION

F C.POSTAL

G LOCALIDAD

H PROVINCIA

I ¿Cómo conociste a NEXT LEVEL?

J ¿Cuáles son tus programas favoritos de radio?

K ¿Cuáles son tus programas favoritos de TV?

L ¿Además de NEXT LEVEL, Qué otras revistas lees?

M ¿Qué solución te gustaría ver publicada?

N ¿Cuál es la sección que más te gusta?

O ¿Tenés alguna sugerencia para hacernos?

P A tu criterio, el mejor juego de 1999 es:

Q ¿Qué consola tenés?

BASES DE LA SELECCION

1) Se admite la presentación de más de un cupón en el mismo sobre, o de varios e-mails de la misma dirección, la única condición es que sea un cupón por cada persona. Si se repite el nombre del participante en más de un cupón, se descartarán los sobrantes automáticamente. 2) Se admite el envío de fotocopias si no se quiere cortar la revista. 3) El sorteo de los premios se realizará el 22 de Abril y los resultados se publicarán en el número correspondiente al mes de Mayo de NEXT LEVEL. 4) Los ganadores serán comunicados fehacientemente del premio obtenido y el lugar de donde retirarlo. Esa información será comunicada telefónicamente y publicada dentro del número correspondiente al mes de Abril de NEXT LEVEL. 5) Los ganadores ceden a NEXT LEVEL el derecho de publicar sus datos personales en las formas que dicho titular considere conveniente, sin derecho a compensación alguna durante la selección y hasta los 365 días de su finalización. 6) Los ganadores deberán retirar sus premios dentro de los 60 días de efectuado el sorteo. 7) La falta de retiro de los premios dentro de las fechas estipuladas anteriormente hará perder a sus ganadores el derecho de recibirlos. 8) NEXT LEVEL podrá ampliar, reducir o modificar la nómina de premios. 9) NEXT LEVEL no otorga garantía de calidad, funcionamiento ni ningún otra en relación con los premios que se ofrezcan. 10) NEXT LEVEL no es responsable por ningún tipo de daño o perjuicio de cualquier tipo a los ganadores o a terceros que pudiera ocasionar el uso de los premios. 11) NEXT LEVEL puede modificar sin previo aviso las fechas de comienzo y finalización. 12) NEXT LEVEL podrá utilizar con fines comerciales la información obrante en los cupones de la selección. 13) La participación en esta selección implica el conocimiento y aceptación de estas bases así como las decisiones que adopte NEXT LEVEL sobre cualquier cuestión no prevista en las mismas.